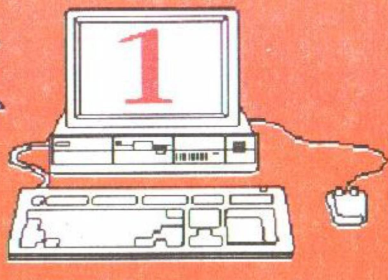
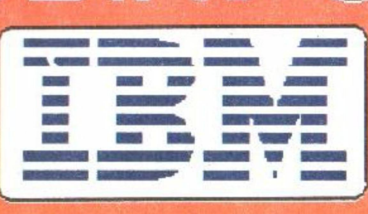
ВЫПУСК





SIERRA

50 компьютерных игр

50 КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Выпуск 1

Акционерное общество закрытого типа "АКВАРИУМ"

Москва 1994 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

"ABRAMS"

Говорят, что раньше они были нашими вероятными противниками...

Говорят, теперь они наши вероятные союзники...

Еще говорят, что у них отличная военная техника...

Что ж, проверьте.

После загрузки программы на экран выводится **меню:**

1) SCENARIO;
2) CAMPAIN;
3) M1-INFO;
4) EXIT (выход).

При выборе "SCENARIO" Вам будет предложено выбрать вид боевых действий (день или ночь) и "SKILL" - тип сложности для игроков (новичок, средний и мастер).

При выборе "CAMPAIN" Вам будет предложено:

а) играть игру сначала;
б) продолжить отложенную игру;
в) демонстрация.

При выборе "M1-INFO" на экране высветится очередное **меню.**

CREW - положение экипажа.

AMMO - информация о снарядах:

* AX - самонаводящий снаряд для поражения самолетов и танков;
* HEAT - высокоэффективный противотанковый снаряд (кумулятивный), используется против тяжелых танков;
* SABOT - бронебойный снаряд для поражения сильнобронированных целей.

ARMAMENT - выбор вооружения:

* COAX - пулемет, спаренный с пушкой, предназначен для поражения пехоты противника и легкобронированных целей;
* CANNON - орудие;
* SMOKIE - устройство создания дымовой завесы. Применяется для защиты от противника и его управляемых ракет.

Для начала игры выберите второй пункт меню, а в нем начало и нажмите клавишу "ENTER". На экране монитора появится **меню**, в котором Вы можете изменить количество и тип загружаемого вооружения (клавишами "UP" и "DOWN" - выбор и изменение вооружения, а "RIGHT"/"LEFT" - изменение их количества). После этого выберите BEGIN и начинайте игру.

На панели управления танком, слева, Вы увидите:

1) ID - графа показателя типа цели при ее захвате (клавиша "L");
2) RANGE - расстояние до цели (если цифра белого цвета стрелять нельзя слишком большое расстояние, если синяя - возможно попадание, если красная - 100% попадание);
3) информация о готовности того или иного типа снарядов (LOAD - идет загрузка снаряда, READY - готовность к выстрелу соответствующего снаряда).

Ниже расположен датчик скорости (скорость по грунтовой дороге не больше 60 км./час, скорость по шоссе 75-80 км./час).

В середине экрана показан вид танка сверху и направление (цифрами) оси машины. Вверху, над прицелом, направление оси орудия.

На панели управления танком, справа, Вы увидите таблицу выбора типа и количества боеприпасов:

1 - выбор кумулятивного снаряда;
2 - выбор бронебойного снаряда;
3 - выбор управляемого снаряда;
S - дымовая завеса;
M - пулемет;
C - корпус становится желтым (в этом состоянии возможно управление башней и пушкой,

танк продолжает движение в заданном направлении);
LEFT/RIGHT - движение башни;
UP/DOWN - движение стволом пушки вверх и вниз.

Клавиши управления:
UP - вперед;
LEFT - влево;
RIGHT - вправо;
DOWN - назад;
5 - остановка;
F1 - вид с места командира танка;
F2 - карта (укрупнение масштаба - клавиша "Z", уменьшение - "X");
F3 - вид из верхнего люка;
F4 - вид из люка механика;
L - захват цели;
ENTER - сброс захвата цели;
SPACE - огонь.

Захват цели и стрельба производятся только из положения F1.

Сообщение типа: HIT FROM BEARIWG 043 и одновременная засветка экрана означает попадание в Ваш танк снаряда с направления 043. Другие сообщения дают Вам информацию о результатах стрельбы, повреждениях и т. п.

"AIRBORNE RANGER"

Данная программа позволяет Вам попробовать свои силы в роли рейнджера. Вы должны выполнить определенные боевые задачи (миссии).

Вас сбрасывают с самолета в район боевых действий, где Вы должны выполнить предписанную Вам задачу. Затем Вы должны выйти в заданную точку, где Вас подберет вертолет. После этого миссия считается законченной.

После загрузки игры перед Вами появляется меню, предлагающее определить тип монитора. После выбора соответствующего монитора Вы перейдете к меню управления игрой.

Вам предлагается выбрать:
1) JOYSTICK (джойстик);
2) KEYBOARD-DIRECTIONALL (клавиатура);
3) KEYBOARD-ROTATIONAL (клавиатура).

Второй и третий пункт меню различаются только в управлении курсорными клавишами. При выборе второго пункта меню рейнджер, которым Вы управляете движется в направлении, соответствующем нажатой курсорной клавише. Для того, чтобы он двигался по диагонали, необходимо одновременно нажать две курсорные клавиши. При выборе третьего пункта меню, клавишей "RIGHT" Вы вращаете рейнджера по часовой стрелке, а клавишей "LEFT" - против часовой стрелки. Клавишей "UP" Вы производите движение, а клавиша "DOWN" не используется. Выберите удобное для Вас управление соответствующей клавишей.

После этого произведите выбор уровня сложности игры.
1) ASSIGN A PRACTICE RANGER;
2) ASSIGN A VETERAN RANGER.

При выборе "PRACTICE" на экран выводятся миссии, в которых Вы можете испробовать свои силы:
1) DESTROY AMUNITIONS DEPOT (разбить склад боеприпасов);
2) STEAL A CODE BOOK (похитить кодовую книгу);
3) DISABLE ENEMY AIRCRAFT (вывести из строя вражеский самолет);
4) CAPTURE AN ENEMY OFFICER (взять в плен вражеского офицера);
5) CUT A PIPELINE (перерезать водопроводную линию);

6) KNOCK OUT ENEMY RADAR ARRAY (уничтожить вражеский радар);
7) DISABLE SAM SITE (вывести из строя сооружение);
8) LIBERATE A P.O.W. CAMP (освободить из лагеря пленных);
9) PHOTOSRAPH AN EXPERIMENTAL AIRCRAFT (сфотографировать экспериментальный самолет);
10) FREE THE HOSTAGES (освободить заложников);
11) CREATE A DIVERSION (совершить диверсию);
12) DELAYED SABOTAGE (отложенный саботаж).

После выбора миссии Вам предстоит выбрать уровень сложности миссии. Уровень сложности изображается в виде квадратика, перемещающегося от "EASY" (легкий) до "HARD" (тяжелый).

Затем Вам предоставляется возможность укомплектовать вооружением рюкзаки, которые будут сбрасываться вместе с Вами в район выполнения миссии. На экране сразу отображается рюкзак, укомплектованный стандартным набором вооружения:

- 1 гранатомет;
- 3 гранаты;
- 3 магазина с патронами;
- 1 аптечка;
- 1 мина с часовым механизмом.

Внизу даны три опции:

- CLEAR;
- STANDART;
- DONE.

Опция "CLEAR" позволяет очистить содержимое рюкзака и наполнить его по своему усмотрению. Выбор соответствующего вооружения производится курсорными клавишами и клавишей "ENTER".

Опция "STANDART" заполняет рюкзак стандартным набором вооружения.

Опция "DONE" - переход к следующему шагу.

На следующем шаге на экране в письменном виде ставится боевая задача. С этого момента собственно и начинается игра. Вас сбрасывают на самолете в район выполнения миссии, который обозначен в виде карты с нанесенными на ней топографическими символами. Пролетая над районом Вы можете сбросить три рюкзака со стандартным или укомплектованным по Вашему усмотрению боекомплектом. Причем рюкзаки необходимо сбросить до подачи звукового сигнала, так как после этого Вы можете только прыгнуть сами. Сброшенные рюкзаки отображаются на карте в виде маленького крестика. После приземления Вы начинаете выполнять свою миссию. По дороге Вы можете подбирать сброшенные рюкзаки, увеличивая свой боекомплект.

Карта с нанесенными на ней топографическими символами отображает минные поля (скопление галочек), рвы, доты противника, водные преграды, склады и т. д., в зависимости от выполняемой миссии. Вас сбрасывают в противоположной стороне от места выполнения миссии, поэтому Вам необходимо пройти через весь район боевых действий. По пути Вам будут встречаться солдаты противника, которых необходимо уничтожать огнем из автомата или гранатами. На легких уровнях они вооружены автоматами, на более сложных еще и гранатами и огнеметами. Доты, встречающиеся на Вашем пути необходимо уничтожать или обходить. Минные поля необходимо обходить (они отображаются в виде скопления замкнутых кольцевых линий).

В верхнем левом углу отображается вооружение, которое Вы в данный момент используете. Ниже отображается убывающее время, даваемое Вам для выполнения миссии. Справа от вида оружия отображается Ваша энергия и жизнь. Энергия изображена в виде столбика с различного цвета наполнителем. В начале выполнения миссии цвет столбика зеленый, при преодолении пути бегом высота столбика растет и цвет его становится синим, а затем красным. После того, как столбик стал красным, рейнджер автоматически переходит на шаг, а энергия начинает прибавлятся. Как только столбик снова становится синим или

зеленым рейнджер опять переходит на бег.

Столбик жизни разделен на три части. По мере попадания в Вас пуль и осколков, он заполняется красным цветом. Как только он полностью будет заполнен - Вы погибли.

После выполнения миссии Вы должны выйти в район, из которого Вас должен забрать вертолет. Этот район на карте обозначен в виде большого креста. На местности в этом районе форма Вашего рейнджера меняет цвет.

Вертолет прилетает за Вами по окончании времени отведенного для выполнения миссии, поэтому к этому моменту Вы должны выйти в заданный район. Если Вы выполнили миссию быстрее, можно вызвать вертолет не дожидаясь окончания времени миссии. Если Вы не успели улететь, то Вы еще можете сражаться пока у Вас не кончится боезапас.

При выборе уровня сложности "VETERAN" все выше сказанное остается в силе. Отличие состоит в том, что Вам необходимо указать свое имя и добавляется еще одна миссия "CAMPAIGN". При выборе этой миссии Вы должны выполнить все вышеприведенные миссии, причем очередность миссий назначает сам компьютер.

Управление:

Рейнджер управляется с помощью курсорных клавиш.

SPACE - лечь;

ENTER - огонь;

F1 - выбор автомата;

F2 - выбор гранаты;

F3 - выбор ракеты;

F4 - аптечка;

F9 - карта;

F10 - переход на бег;

1 - вызов вертолета до истечения срока миссии;

5 - установка мины с часовым механизмом на 5 секунд.;

6 - установка мины с часовым механизмом на 10 секунд;

7 - установка мины с часовым механизмом на 15 секунд;

K - переключение клавиатуры DIRECTIONAL/ROTATIONAL;

V - включение/выключение звука;

P - пауза.

"ARCTICFOX" (ARCTIC)

Хотя инопланетяне активно действовали в Арктике с 2005 года, мы узнали об их существовании только недавно, когда последняя экспедиция вырвалась оттуда с информацией об их планах. Иноплонетяне за короткое время развернули бурную деятельность и преобразовывали кислород в попытке заменить атмосферу Земли на ту, которая была бы похожа на атмосферу их планеты STV - 7X, состоящую из равных частей аммиака, метана и хлорного газа и, естественно, смертельную для человека.

С нашей технологией мы еще не имеем оружия, которое позволило бы нам открыто напасть на врага, но партизанские методы нам доступны.

Есть один способ временно ослабить одну сторону силового поля врага - это сделать нарушение магнитного поля на другом полюсе. Предварительные анализы показывают, что этот способ достаточно ослабит силовое поле, чтобы сквозь него на вражескую территорию проскочила боевая машина. Естественно выбор пал на суппертанк - SLYE - HICKS MX - 100, кодовое имя - Arcticfox.

Arcticfox - наиболее приспособленная для этой местности машина, специально разработанная для ведения боевых действий в Арктике. Он может стрелять ракетами и снарядами. Кроме того, Arcticfox может подстраиваться к визуальным помехам, что позволяет ему оставаться незамеченым и его можно обнаружить только большим радаром. Автоматическая коробка передач Arcticfox имеет 4 скорости и обеспечивает большую мощность на первой передаче и высокую скорость (до 140 км/ч) на четвертой.

По боевому плану, Вы должны проникнуть на вражескую территорию в 9. 00. Это время совпадает со временем наибольшего использования врагами своей энергии и, таким образом, является оптимальным для попытки проникновения через силовое поле. На территории врага радиосвязь с базой запрещена, чтобы уменьшить возможность обнаружения.

Уровни мастерства.

Кроме двух уровней ("Новичок" и "Турнир"), "Arcticfox" включает в себя два предварительных уровня, чтобы позволить Вам ознакомиться с врагом, "набить руку" в управлении Вашим танком и ознакомиться с его оборудованием. Вы можете начать игру сразу с игровых уровней, но тогда Вас чаще будут уничтожать.

Предварительные уровни.

Визуальное обследование врага: Когда Вы выбираете этот режим, на экране проходит вся техника врага, которую Вам нужно уничтожать.

Обучающий режим. На этом уровне Вы можете передвигаться по вражеской территории к цели Вашей миссии, но Вы не можете закончить игру, когда будет уничтожен главный Форт. На этом уровне Ваша броня наиболее мощная и очень много боеприпасов, в то время как враг гораздо слабее (имеет слабую броню) и глупее.

Игровые уровни.

Уровень новичка. Начните здесь, если Вы только изучаете игру. На этом уровне у Вас много боеприпасов, ракеты и Ваша броня более крепкая. Кроме того, у Вас меньшее количество врагов и они более слабые, чем на уровне Турнир.

Турнир. Этот уровень для истинных профессионалов. Здесь враг очень умен и имеет устройства слежения, которые постоянно считывают Ваше местоположение.

Ваша игра может начинаться из 8 различных начальных положений. Когда Вы выбираете Турнир, Вы можете выбирать конфигурацию врага и Ваше положение старта или можете позволить ЭВМ решать это за Вас.

Приборы.

Индикатор предупреждения. Он указывает обнаружен ли Arcticfox врагом. Зеленый индикатор означает, что он не обнаружен, желтый индикатор показывает, что Arcticfox обнаружен локально, то есть враги знают, что Вы находитесь на их территории, но где конкретно, не догадываются. Красный индикатор указывает, что Ваше положение определено. Когда это случится Форт мобилизует против Вас патрули и будет пытаться подавить Вас. Однако, Ваше положение будет передаваться через Форт и разрушение последнего предотвратит распространение этой информации.

Просмотр Radar/aft. Просмотр местности с Arcticfox в центре экрана. Радар не будет показывать врагов, скрывшихся позади обьектов, расположенных на местности. Просмотр заднего вида обеспечивается камерой установленной на корме Arcticfox. На картинке радара север всегда находится в верхней части экрана, независимо от направления Вашего движения, для того, чтобы было легче координировать направление движения с компасом. Нажим клавиши Radar/aft, когда Вы выстрелили ракетой, позволяет осуществить просмотр из ракеты и просмотр радара.

Кислород. Показывает процент кислорода оставшегося в атмосфере. Скорость преобразования замедляется при разрушении вражеских воздушных преобразователей.

Компас. Применяется стандартная ориентация. Север на компасе всегда соответствует верхнему ребру экрана радара.

Боезапас. Указывает колличество боезапаса.

Управляемые ракеты. Указывает номер выпущеной ракеты.

Позиция. Показывает текущую позицию Arcticfox в градусах и минутах по широте и долготе.

Синхронизация. Всегда начинается в 9.00, когда Вы начинаете игру.

Спидометр. Указывает скорость в км/ч.

Прицел. Четыре сходящихся диагональных строки на главном экране встречаются чтобы стать прицелом, как только вражеский экипаж окажется в пределах досягаемости. Обратите внимание, что в течение перезарядки орудия квадратные скобки в просвете исчезают, пока

пушка снова не готова вести огонь.

Индикатор повреждений. Заполняется в зависимости от готовности выдерживать попадания. Когда один из Ваших приборов разрушен, его функциональное изображение на Вашей приборной доске будет вычеркнуто.

Управление Arcticfox.

Для стрельбы из пушки нажмите клавишу огня. Если Вы держите кнопку, то огонь будет вестись непрерывно. Обратие внимание, что при стрельбе одиночными снарядами орудие должно перезаряжаться. Хотя перезагрузка и автоматическая, она может достигать пяти секунд.

Управляемая ракета. Вы можете использовать джойстик для стрельбы ракетами. На ракете есть своя камера, так что Вы можете использовать ее для разведки. Если Вы не находите подходящей цели, нажмите ту же клавишу второй раз, чтобы блокировать ракету и возвратить Вас на просмотр радара из Arcticfox.

Боезапас. Он может самодетонировать после определенной точки времени.

Управление орудием. Для выполнения этой функции Вы можете использовать джойстик и клавиатуру. Нажим клавиши второй раз выключает управление. Когда Вы используете джойстик, то не можете управлять движением. В то время, как Вы будете манипулировать орудием, Ваш танк будет двигаться, выполняя последнюю команду. Джойстиком Вы также можете управлять башней.

Задний ход. Эта функция используется вместе с функцией управления орудием. Если двигаться вперед, то, при нажатии клавиши, Вы поедете вперед и, наоборот. Если Arcticfox стоит, то нажатие клавиши заставит его двигаться вперед, а не назад.

Подстройка под помехи. Эта функция помогает Вам только тогда, когда Вы находитесь в режиме визуальных помех, но не помогает в других случаях. Когда Вы находитесь в этом состоянии, то можете стрелять ракетами.

Местность.

Ваш театр действий представляет собой естественные геологические формирования, которые могут помогать или мешать Вам, в зависимости от Ваших стратегических способностей и устремлений. Это означает, что Вы должны перехитрить врага и хорошо знать местность, чтобы не попасть в ловушку.

Вы должны знать следующие особенности местности:

Холмы. Можете ездить по холмам, наблюдать оттуда за врагом и скрываться от него. Однако враг знает, что холмы обеспечивают лучший просмотр местности и стремится установить там радар, пушку или огневую точку.

Расщелины. Попадать в расщелины не рекомендуется, так как это приводит к смерти и концу игры.

Грязь. На грязи Arcticfox ведет себя непредсказуемо. В частности, его сильно заносит и Вы должны быть внимательны, когда находитесь возле расщелины.

Тундра. Вы замедляете в тундре свою скорость (до 50 %).

Камни. Враги могут за ними прятаться, но и Вы можете делать то же самое.

Горы. Вы можете использовать большие горы как ориентиры, чтобы лучше понимать, где Вы находитесь.

Силовое поле. Силовое поле врага невозможно преодолеть. На экране радара силовое поле появляется как строка, но на местности ее не видно.

Погода. Бывают бураны. Бураны могут вызвать пургу, которая приводит к частичной потери видимости для Вас и врагов. Однако радар будет функционировать правильно.

Техника врага.

Тяжелый танк. Низкая скорость, мощная броня, тяжелый корпус. Этот танк обычно используется для защиты стратегических обьектов. Он может нанести Вам тяжелое повреждение при прямом попадании, так что Вы должны проявить максимум мастерства для борьбы с ним.

Легкий танк. Средняя скорость, легкая броня. Обычно используется для патрулирования или в ударных силах.

Сани. Средняя скорость, легкая броня, не стреляет. Используется для обнаружения врага и обычно находится в патрулях.

Истребитель. Большая скорость, легкая броня. Истребитель очень опасен из - за своей скорости. Используется в ударных силах или для сопровождения самолета - разведчика.

Самолет - разведчик. Большая скорость, легкая броня, не стреляет. Обычно используется в патруле. На уровне "Турнир" самолет - разведчик использует устройство, выслеживающее Вас.

Ракетная пусковая установка. Стационарная, тяжелая броня, стреляет ракетами, которые могут нанести Вам смертельные повреждения при прямом попадании. Чтобы избежать прямого попадания, Вам нужно приближаться к ней с максимальной осторожностью. Если Вы обнаружили пусковую установку, то подходите к ней с тыла, так как она имеет систему обнаружения в 140 градусов.

Радарная станция. Стационарная, с мощной броней, не стреляет. Радарная станция обладает большой мощностью и обнаружит Вас издалека. Кроме того, она способна скрывать машины врагов от Вашего радара и выводить из строя радарные системы Ваших ракет.

Воздушный преобразователь. Преобразователи трансформируют кислород в инопланетную атмосферу. Разрушение этих установок замедляет преобразование кислорода и таким образом у Вас увеличивается время, за которое Вы должны уничтожить главный Форт.

Узел связи с Фортом. Узел связи обрабатывает все радиосообщения между патрулями и ударными силами. При уничтожении узла связи Вы исключаете возможность вызова патрулем ударных сил против Вас.

Главный Форт. Уничтожение главного Форта приводит к уничтожению Ваших врагов и является целью игры. Естественно главный Форт расположет в стратегическом центре и в его охране представлены все виды вооружения врагов и поэтому, чтобы уничтожить Форт, Вам нужно будет приложить максимум усилий и умения. Для разрушения главного Форта нужно два попадания ракетами или десять попаданий снарядами.

Клавиши управления:

LEFT - влево;
RIGHT - вправо;
UP - вперед;
DOWN - назад;
Q - управление орудием;
S - огонь ракетами;
D - копать;
W - просмотр AFT;
E - экран ракеты;
A - задний ход;
CTRL +Q - выход в DOS;
SPACE - огонь снарядами.

"ARKANOID 2"

Эта игра очень похожа на "POP CORN". Перед игрой Вы увидите в центре экрана квадрат, в котором можно изменить управляющие клавиши. Для этого нажмите "Y" и нажимайте клавиши, которые Вам нужны (влево, вправо и огонь). После парочки заставок Вы начнете игру.

Цель игры состоит в том, чтобы сбить все кирпичики (которые сбиваются) и не уронить мячик. В этом добром начинании Вам будут мешать различные создания.

Кирпичи бывают разные. Одни не сбиваются, вторые двигаются, третьи исчезают, а потом снова появляются и так далее. Из некоторых кирпичей выпадают бочонки с буквами. Некоторые из них нужно ловить, некоторые не рекомендуется, на Ваше усмотрение.

Буквы в бочонках обозначают:

N - у Вас постоянно три шарика;

T - появляются три ракетки (учтите, мячик может проскочить между ними);
I - при движении ракетка телескопически растягивается;
E - ракетка становится в полтора раза больше;
D - появляются 7 мячиков;
C - мячик прилипает к ракетке, чтобы снова нанести удар нажмите клавишу "FIRE";
R - ракетка становится в полтора раза меньше;
L - пулемет, выстрел производится клавишей "FIRE", во время стрельбы ракетка не перемещается;
S - уменьшение скорости движения мячика;
B - переход на другой уровень, в нижней части экрана с двух сторон появляются колеблющиеся линии, подведите к ним ракетку;
P - дается дополнительная ракетка;
M - мячики становятся черного цвета и пробивают все кирпичи насквозь (даже те, которые не сбиваются простым мячиком) и отскакивают только от стенок и от мешающих Вам созданий.

Бочонок без буквы дает Вам 16 мячиков.

За каждый сбитый кирпич, за каждый пойманый бочонок, за каждое уничтоженое создание Вам будут начислятся очки.

На экране Вы увидите:

В центре экрана расположено поле деятельности. Справа расположены: высший счет, очки первого игрока, очки второго игрока и уровень, на котором Вы играете. В левом нижнем углу экрана нарисовано сколько у Вас осталось ракеток.

Клавиши управления:

E - EGA/VGA;	T - TANDY;
C - CGA (4цвета);	H - HERC MONOCHROME;
M - мышь;	K - клавиатура;
J - джойстик;	X - установка параметров;

N - игра без звука (A, I, и Y - варианты музыкальных расширений);

1 - один игрок;	2 - два игрока;
G - начало игры;	F1 - пауза;
F2 - вкл./ выкл. музыки;	F3 - вкл./выкл. звука;
F9 - конструирование экрана;	F10 - выход в DOS.

Клавишей F9 Вы можете вносить изменения во все уровни, менять фон поля, убирать или вставлять кирпичи, вставлять в кирпичи бочонки с буквами, делать кирпичик двигающимся, посмотреть все уровни.

Для изменения фона подведите курсор к нужному Вам (на самом верху образцы фона) и нажмите "ENTER".

Для того, чтобы поставить кирпич, подведите курсор к нужному Вам кирпичику в меню и нажмите "ENTER". Вы возьмете этот кирпич в "руку", потом переместите курсор на поле и, нажимая "ENTER", ставьте кирпичи куда хотите. Чтобы убрать лишние кирпичи нужно выбрать в меню черный кирпич (в меню - он правый нижний) и, подведя курсор к ненужному кирпичику, нажать "ENTER". Чтобы вставить бочонок, нужно действовать также как и с кирпичами. Кирпичики, в которых уже есть бочонок с буквой, обозначены "P".

<-> - делает кирпичи подвижными, они обозначаются буквой "M". Чтобы полностью очистить экран, подведите курсор к надписи "CLR" в меню и нажмите "ENTER". Чтобы избавится от зажатых в руке предметов, подведите курсор к мусорному бачку (нарисован под "CLR") и нажмите "ENTER". Для записи того, что Вы натворили на поле нужно подвести курсор к рисунку дискеты со стрелкой указывающей на нее и нажать "ENTER". Если хотите считать, то подведите курсор к дискете с выходящей из нее стрелкой и жмите "ENTER".

Для просмотра уровней переведите курсор на стрелки в указателе "ROUND" и листайте нажимая "ENTER".

Для игры поставьте курсор на надпись "PLAY" и нажмите "ENTER", но когда Вы закончите

игру на этом уровне, то опять вернетесь на него. Чтобы вернутся в игру с исправленными уровнями нужно после всех исправлений снова нажать F9.

Приятной Вам игры.

"ARKEN"

Эта игра является более ранней версией очень известной игры "POP CORN" и в отличие от нее не имеет функции управления мышью. В начальной заставке играет музыка (довольно неприятная), которая не отключается! На первой картинке, вверху, Вы увидите несколько рядов кирпичей а внизу ракетку и шарик. Нажатием "SPACE" Вы запускаете шарик в игру. Ваша цель: разбить как можно больше кирпичей.

Внимание! Если шарик пролетает мимо Вашей ракетки, она исчезает.

В начале игры Вам дается 4 ракетки (жизни), они изображены с правой стороны экрана, там же ведется подсчет набранных Вами очков. Разбив все кирпичи на первом уровне, Вы переходите на следующий, но более сложный.

Маленькая помощь:

Во время разбивания кирпичей, падают овальной формы "камушки". Они двух цветов - белые и синие. Вам их нужно ловить, то есть подвести под падающий "камушек" ракетку.

"Камушки" белого цвета могут быть:

1 - дополнительная ракетка;

2 - переход на следующий уровень (в правой нижней части экрана появится мигающий прямоугольник, подведите к нему ракетку);

3 - пулемет (стреляя, не упустите шарик).

"Камушки" синего цвета могут быть:

1 - появление трех шариков;

2 - увеличение ракетки;

3 - уменьшение скорости шарика;

4 - "липучка" (чтобы шарик снова полетел, нажмите клавишу "FIRE");

Управление:

RIGHT - вправо;

LEFT - влево;

SPACE - огонь.

"BAD STREET BRAWLER"

Хаос прокрадывается в город в виде ганстеров и сумашедших мотоциклистов. Только Вы можете спасти город. Только Вы достаточно жестки, достаточно быстры, достаточно псих. Сможете ли Вы пройти все 10 уровней и быть победителем на каждом?

Меню:

STAGE - выбор одного из 3 уровней клавишей "1";

PLAYER - выбор одного из 2 игроков клавишей "2";

KEYBOARD - выбор клавиатуры или джойстика клавишей "3";

START - старт игры клавишей "4". Вы также можете начать игру, нажимая кнопку огня на джойстике.

Обратите внимание: когда Вы заканчиваете 10 уровень, то переходите на 11 уровень, который соответствует 6, уровень 12 соответствует 7, уровень 13 соответствует 8 и так далее.

Игра.

Каждый игрок начинает игру с 5 жизнями. Они показаны в левом верхнем углу экрана в виде полосок и располагаются под счетом. Когда все жизни будут исчерпаны, то враги бросят на дороге Ваше искромсаное тело и окончательно разрушат город.

В правом верхнем углу экрана расположены:

- время, оставшееся для прохождения этого уровня. Каждый уровень имеет ограничение по

времени, этот таймер пущен в обратном направлении. Когда время достигнет нуля, Вы быстро потеряете жизненную силу и умрете, если моментально не закончите уровень.

- Ваша жизненная сила. Удары, наносимые врагами, будут сокращать Вашу жизненную силу и когда она достигнет нуля, Вы умрете. В начале каждого уровня Ваша жизненная сила будет максимальна.

- жизненная сила врага, который Вас атакует. Каждый Ваш удар уменьшает его жизненную силу и, когда она достигнет нуля, то противник погибает.

В игре с двумя игроками уровни чередуются. Текущий игрок указывается "1UP" или "2UP".

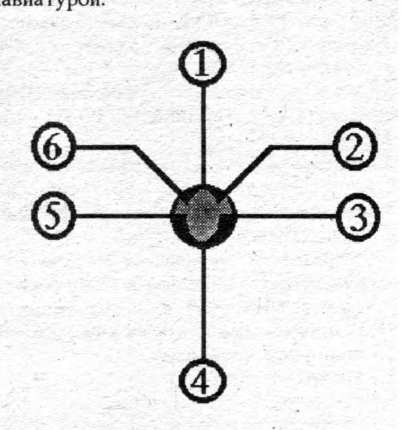
Управление:

Эта игра может управляться джойстиком или клавиатурой.

Управление джойстиком:

1 - переход в готовность;
2 - прыжок вправо;
3 - перемещение вправо;
4 - присесть;
5 - перемещение влево;
6 - прыжок влево.

Удары наносятся теми же перемещениями, плюс кнопка огня.



Управление клавиатурой:

Клавиши перемещения:

LEFT - влево;
RIGHT - вправо;
DOWN - присесть;
UP - подпрыгнуть.

Боевые клавиши для первого уровня:

ENTER+RIGHT - захват руками;
ENTER+LEFT - удар ногой;
ENTER+UP - удар руками;
ENTER+DOWN - хватать снизу.

Боевыми клавишами Вы уничтожаете своих врагов. От уровня к уровню удары будут изменяться. Например: ENTER+UP на первом уровне удар руками, на втором - хватание "за грудки", на третьем - удар грудью. ENTER+DOWN предназначены не только для того, чтобы хватать руками ноги, но и для того, чтобы гладить собак, которые на Вас бросаются, приласкать старушек (они выглядят как маленькие тулупчики) и отбрасывать бомбы, которые эти милые старые леди подкладывают Вам, если Вы с ними плохо обошлись. Если Вы понравитесь старушке, то увидите сердечко с крылышками, теперь можно ее не бояться.

Дополнение.

F1 - включение, выключение звука.

CTRL+H - если Вы записали неправильно свое имя в таблице рекордов, то этими клавишами Вы можете его стереть, а потом записать новое. Стирание происходит только если Вы не зафиксировали таблицу с этим неправильно набранным именем.

CTRL+M - фиксирование таблицы со своим именем.

CTRL+X - выход в DOS.

Обратите внимание, что если Вы повернуты направо, то удар ногой вперед будет ENTER+LEFT, а если налево, то - ENTER+RIGHT.

"BASCETBALL"

Очень интересная спортивная игра. В этой игре Вы можете соревноваться как со своим напарником, так и с компьютером. Управление может осуществляться как клавиатурой так и джойстиком. После загрузки игры компьютер задаст Вам вопрос и при правильном ответе

Вы продолжите игру, при неправильном опять вернетесь в ДОС. Ниже приведена таблица, с помощью которой Вы можете ответить на большинство вопросов компьютера.

TEAM	YEARS	WINS	LOSSES
Los Angeles Lakers	38	20	180
Boston Celtics	31	2	170
Philadelphia	35	168	143
Milawkee Bucks	17	84	78
New York Knicks	25	103	102
Seattle SUPersonics	11	55	55
Detroit Pistons	25	87	89
Golden State Warriors	24	94	101
Houston	12	48	54
Atlanta Hawks	28	98	116
Phoenix Suns	11	47	53
Portland	12	31	39
Denver Huggets	11	33	47
Utah Jazz	6	18	26
Cleveland Cavaliers	6	12	20
Chicago Bulls	15	36	65

После правильного ответа Вам предоставляется возможность установить параметры игры с помощью меню, которое появится на экране.

1. Чем играет первый игрок (джойстик, клавиатура и в качестве игрока может выступать компьютер).

2. Чем играет второй игрок (джойстик, клавиатура и в качестве игрока может выступать компьютер).

3. Можно установить уровень игры:
 - SHOW TIME;
 - PRE-SEASON;
 - REG-SEASON;

4. Можно установить продолжительность периода (2, 5, 8, 12 минут).

5. Включить и выключить музыку.

После установки игры Вы можете выбрать команды, за которые Вы будете играть. Выбор команды первого игрока производится клавишей "SHIFT", а для второго - клавишей "INS". Затем Вы можете выбрать стартовый состав Вашей команды. Выбор игроков производится курсорными клавишами и клавишей "ENTER". Нажмите клавишу "SPACE" и начинайте игру.

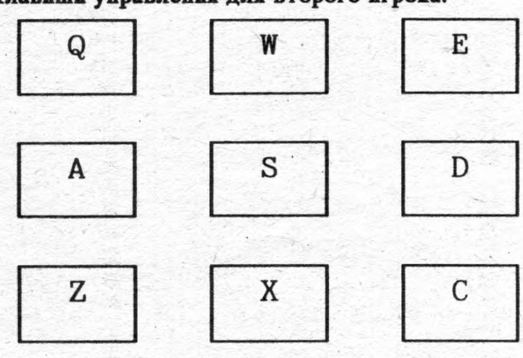
Правила игры в баскетбол знают, наверное, все. Отметим только один момент. Футболка игрока, которым Вы управляете отображается черным цветом, аналогично и для команды соперника.

Клавиши управления для первого игрока:

7 HOME	8 UP	9 PG UP
4 LEFT	5	6 RIGHT
1 END	2 DOWN	3 PG DN

Клавишей "5" Вы производите передачу мяча, а клавишей "INS" бросок по кольцу. Остальные клавиши используются для перемещения игрока, которым Вы управляете.

Клавиши управления для второго игрока:



Клавишей "S" Вы производите передачу мяча, а клавишей "SHIFT" бросок по кольцу. Остальные клавиши используются для перемещения игрока, которым Вы управляете. P - пауза. ESC - выход на главное меню, повторное нажатие - выход в ДОС.

"BATTLE CHESS"

"BATTLE CHESS" - оригинальный вариант шахматной игры на компьютере. Игра имеет следующие особенности:

- при изображении шахматной доски в трехмерном пространстве, фигуры имеют экзотический вид, вступают в поединок между собой. Сражение сопровождается звоном оружия и криками жертвы;
- при переходе в двумерное пространство доска и фигуры приобретают обычный вид;
- игра может вестись не только между человеком и машиной, но и с партнером, который находится на удалении, через модем, по телефонным каналам связи.

По окончании загрузки на экране появится трехмерное изображение шахматной доски с фигурами.

Перед началом партии можно произвести установку режимов игры. Для этого необходимо вызвать меню с помощью клавиши F1.

Меню.

<u>1. DISK.</u>

- LOAD GAME. Загрузить сохраненную игру. При выборе этого пункта высвечивается список сохраненных файлов, курсорными клавишами выберите нужный файл и загрузите его.
- SAVE GAME. Сохранить игру. Наберите имя, под которой будет сохранена игра.
- NEW GAME. Начать новую игру.
- SETUP BOARD. Произвести установку. При выборе этого пункта появляется двумерная доска. При нажатии на F1 высвечивается <u>подменю:</u>

CLEAR BOARD - очистить доску;

RESTORY BOARD - восстановить;

DONE - выход из подменю.

F3 - режим выбора фигуры для расстановки. Курсорные клавиши используются для выбора фигуры, "SPACE" или "ENTER" для переноса фигуры на доску. Для того, чтобы переместить фигуру на доске, нажмите "ENTER" или "SPACE", фигура будет мерцать, затем курсорными клавишами переместите ее в нужное место и зафиксируйте клавишами "ENTER" или "SPACE".

- QUIT. Выход из игры.

2. MOVE.

- FORCE MOVE. Заставить принудительно компьютер совершить ход в режиме SET TIME (это режим, когда Вы в минутах устанавливаете для компьютера время на обдумывание хода).

- TAKE BACK. Ход назад (вернуться к предыдущей позиции).

- REPLAY. Этот режим будет работать в том случае, если Вы вернулись на одну или несколько позиций назад. В этом режиме Вы можете воспроизвести ход партии (просмотреть).

- SUGGEST MOVE. В этом режиме компьютер подскажет, как Вам лучше пойти.

3. SETTINGS.

SOUND ON - включить музыку.

SOUND OFF - выключить музыку.

3D BOARD - установить трехмерное изображение доски.

2D BOARD - установить двумерное изображение доски.

HUMAN RED - красными фигурами играет человек.

IBM RED - красными фигурами играет компьютер.

MODEM RED - красными фигурами играете через модем.

HUMAN BLUE - голубыми фигурами играет человек.

IBM BLUE - голубыми фигурами играет компьютер.

MODEM BLUE - голубыми фигурами играете через модем.

В последних шести пунктах Вы можете установить себе партнера, им может быть как компьютер так и Ваш товарищ.

4. LEVEL.

- NOVICE - новичок.
- LEVEL1 - уровень 1.
- LEVEL2 - .... 2.
- LEVEL3 - .... 3.
- LEVEL4 - .... 4.
- LEVEL5 - .... 5.
- LEVEL6 - .... 6.
- LEVEL7 - .... 7.
- LEVEL8 - .... 8.
- LEVEL9 - .... 9.
- SET TIME - установить время для обдумывания очередного хода для компьютера.

В этом режиме Вы можете установить уровень игры компьютера и установить время обдумывания его очередного хода. С точки зрения мастерства игра не блещет, а изюминка заключается в графике. На шахматной доске у Вас происходят целые сражения причем не без чувства юмора.

После выбора необходимых установок можно начинать игру. На доске у Вас отображается мигающий квадрат. Подведите его к фигуре, которой Вы хотите сделать ход и нажмите "ENTER". Затем переместите его на клетку, куда Вы хотите сделать ход и еще раз нажмите "ENTER", фигура переместится на выбранную позицию. Затем в левом верхнем углу компьютера высвечивается фигура думающего человека, она будет находиться там, пока компьютер обдумывает ход. После хода компьютера опять появляется мигающий квадрат и Вы можете сделать следующий ход.

"BATTLE HAWKS (1942)"

В 1942 году японская армия нанесла удар по американской военно-морской базе в PEARL HARBOR. С этого момента и началась война США против Японии.

В этой игре Вы можете выступать как на стороне вооруженных сил США, так и на стороне Японии.

После загрузки игры и выбора типа монитора, на экран выводится **основное меню:**

1) тренировка;
2) активные боевые действия;
3) обзор самолетов;
4) таблица достижений (результатов);
5) выход в DOS.

Таблица достижений и выбор пилота.

При выборе пункта 4 на экране высвечивается имя текущего пилота, и выводится **меню:**
NEW PILOT - выбрав этот пункт меню Вы можете ввести имя и данные своего пилота;
VIEW RECORD - послужной список летчика с указанием проведенных побед и боев;
RENAME - изменение имени пилота;
DELETE - удаление пилота из списка;
PREPARE - сохранение игры;
BEST CAREER - десять лучших результатов;
BEST MISSION - десять самых лучших задач;
EXIT - выход в основное меню.

Обзор самолетов.

При выборе пункта 3, Вы можете просмотреть характеристики самолетов участвующих в этих боевых действиях, при этом на экран выводится следующее **меню:**

1) Выбор страны, самолеты которой Вы желаете посмотреть, производится клавишей "ENTER";
2) Вы можете клавишами LEFT/RIGHT выбрать самолет и просмотреть его характеристики;
3) Вы можете осмотреть самолет со всех сторон, поворачивая его клавишами LEFT/RIGHT;
4) Выход в главное меню.

Теперь более подробно рассмотрим режимы тренировки и активных боевых действий.

Тренировка.

В режиме тренировки на экран выводятся следующие миссии:
1) Свободный полет истребителя;
2) Сопровождение бомбардировщиков;
3) Бомбардировка;
4) Торпедирование.

Выбор миссии производится клавишами UP/DOWN.

Справа от выбранной миссии в виде текста отображается задача, которую Вы должны выполнить. Каждая миссия имеет от 3-х до 4-х задач. Выбор задачи производится клавишами LEFT/RIGHT. Когда Вы определились с миссией и задачей, нажмите клавишу "ENTER", и на экране Вы увидите еще одно **меню.**

1. Начало полета. При выборе этого пункта Вы начинаете свою тренировку в соответствии с выбранной миссией и задачей.
2. Изменение характеристик самолета. При выборе этого пункта на экран выводится меню изменения характеристик самолета:
   - выбор модели самолета (PLANE MODEL);
   - выбор аммуниции (AMMUNITION, STND - стандартная, UNLIM - неограниченная);
   - горючее (FUEL USE), ограничено и неограничено.
   - повреждения (PLANE DAMAGE), стандартное и без повреждений.
   - стартовая высота (START ALTITUDE), может быть 500, 5000, 10000, 15000 и 20000 футов;
   - уровень мастерства противника (ENEMY SKILL LEVEL), кадет, ветеран и асс.
   - установить первоначальные условия (RESET ALL VALUES);
   - EXIT - выход на предыдущее меню.
3. Выбор новой миссии. При этом Вы выходите на меню выбора миссии.
4. Выход в основное меню.

Активные действия.

При выборе этого пункта на экран выдается меню, с помощью которого Вы можете выбрать место сражения. Выбор места сражения производится клавишами UP/DOWN.

Клавишами LEFT/RIGHT можно выбрать одну из 4-х задач, которая описывается текстом справа от выбора места сражения. Прежде, чем вкратце описать эти задачи, отметим, что для американского и японского пилота задачи ставятся противоположные: если для американского пилота ставится задача разбомбить авианосец, то для японского пилота - не допустить американские самолеты к своему авианосцу.

#1 Coral Sea May 7, 1942 09:30.

Ваша задача - потопить авианосец "SHOHO". Он уже горит после первой атаки, поэтому ориентируйтесь по дыму. Ваш радар сообщает о наличии самолетов противника на большой высоте. При атаке увеличивается риск попасть под зенитный огонь авианосца.

#1 Coral Sea May 7, 1942 09:30.

Бомбардировщики приближаются к Вашему авианосцу. Вы, единственный, должны остановить их прежде, чем они выйдут на позиции бомбометания. Задача усложняется тем, что "SHOHO" поврежден и не может маневрировать. Используйте все имеющееся у Вас вооружение.

#2 Coral Sea May 8, 1942 08:15.

Вы сопровождаете пару SBD. Ваша задача - защищать их от нападения. Бомбардировщики идут на "SHOKAKU", один из авианосцев, которые зажали Вас в PEARL HARBOR.

#2 Coral Sea May 8, 1942 08:15.

К Вам приближается большое количество бомбардировщиков, перед которыми стоит задача разбомбить авианосец "SHOKAKU". Бомбардировщики сопровождает истребитель. Это очень сложная задача. Используйте свой самолет для того, чтобы не допустить нападения на авианосец.

#3 Coral Sea May 8, 1942 10:30.

Вы должны прерывать атаки самолетов и не давать им сбрасывать торпеды на Ваш авианосец. Ваш радар показывает, что их сопровождает несколько истребителей, но основное внимание концентрируйте на ярких зеленых самолетах - их Вы не должны пропустить. Используйте свое начальное преимущество в высоте.

#3 Coral Sea May 8, 1942 09:00.

Вы летите вместе с другими бомбардировщиками. Ваша задача - уничтожить американский авианосец.

#4 Coral Sea May 8, 1942 10:30.

Ваш радар определил приближение бомбардировщиков неприятеля. Вы получили время чтобы подняться на высоту до первых бомбовых ударов. Ваша задача - не допустить нанесения бомбового удара по авианосцу.

#4 Coral Sea May 8, 1942 09:00.

Ваша задача нанести бомбовый удар по авианосцу "YORKTOWN". Вам необходимо сбрасывать бомбы прямо на палубу.

#1 MIDWAY JUNE 4, 1942 06:30.

Ваша задача заключается в следующем: самое лучшее - это сбросить бомбы на авианосец, который Вы выберете сами. Японские самолеты в основном находятся на малой высоте.

#1 MIDWAY JUNE 4, 1942 10:00.

Авианосец "AKAKI". Группа вражеских бомбардировщиков висит над Вашими кораблями. Вас посылают на Вашем A6M2, чтобы сбить вражеские бомбардировщики. Используйте Вашу высоту, сосредоточьтесь на уничтожении ближайших самолетов на Вашем уровне, а не нижних. Разница высоты против Вас, но Ваш самолет крепок и дух Ваш силен.

#2 MIDWAY JUNE 4, 1942 06:30.

Вы должны вылететь с парой самолетов SBD, которые будут лететь рядом с Вами, наблюдая за максимальным поражением расположенных внизу японских авианосцев. Авианосцы "AKAGI", "KAGA", и "SORYU" уже горят и тяжело повреждены. Найдите неповрежденный авианосец "HIRYU" для Вашей атаки, но внимательно следите за боем.

#2 MIDWAY JUNE 4, 1942 10:00.

Вас посылают на перехват атакующих американских бомбардировщиков. Две группы по три американских самолета приближаются к авианосцу. Вы имеете одного ведомого. Ваш первый полет критический. Если Вы сможете сбить самолет противника за один вылет, то Вы и Ваш ведомый поделите два оставшихся самолета между собой. После этого Вы сможете

перейти к уничтожению следующей группы самолетов. Отгоните вражеские самолеты от Вашего авианосца.

#3 MIDWAY JUNE 4, 1942 11:30.

Вы обнаружили большую волну приближающихся пикировщиков. Вы вместе с ведомым посланы для срыва их планов. Они летят буквой V, поэтому попытайтесь использовать Ваше высотное преимущество для нарушения их боевого порядка, по мере подлета к ним. Они будут концентрироваться для пикирования, так что Вы должны беречься до тех пор, пока не подлетите ближе.

#3 MIDWAY JUNE 4, 1942 10:30.

Ваша задача вести Ваш бомбардировщик с двумя другими из Вашей группы в атаку на группу авианосцев США. После атаки Вы можете отражать контратаки американских истребителей WILDCAT. Пытайтесь маневрировать, уходя от них, когда они пикируют на Вас, перемещаясь в удобную позицию, чтобы сбить их задней пушкой.

#4 MIDWAY JUNE 4, 1942 11:30.

Авианосец "YORKTOWN" только что спасся в коралловом море, и держится, отстреливаясь и вычерпывая воду. Вы должны остановить японских торпедоносцев, которые идут для пресечения его отхода. Атакуйте сначала ближние цели. Торпеды, которые они несут, предназначены для Вашего "YORKTOWN".

#4 MIDWAY JUNE 4, 1942 11:00.

Вы будете лететь с торпедной миссией в колонне штурмовиков. Предстоит преодолеть жестокое сопротивление американских истребителей. Так как Вы не имеете передней пушки для обороны Вы будете использовать заднюю. Не концентрируйтесь сильно на подлетающих истребителях, так как Ваша главная задача - торпедировать авианосец.

#1 E SOLOMONS AUG 24 , 1942 12:30.

Первая эскадрилья TBF, которая взлетела с атолла Мидуэй не достигла полностью цели. Но это хорошие самолеты, и Вы имеете шанс доказать это. Ваша задача - торпедировать японский авианосец "RYUJO". Японские самолеты будут пытаться зайти Вам в хвост, так что почаще держите палец на гашетке заднего пулемета (и иногда нажимайте на кнопку).

#1 E SOLOMONS AUG 24 , 1942 14:30.

Обороняйте "RYUJO" от атак с большой и малой высоты. Другие истребители поднялись и сражаются с пикировщиками. Вы должны сконцентрироваться на торпедоносцах внизу от Вас. Если ими занялись другие, переключайтесь на атаки штурмовиков.

#2 E SOLOMONS AUG 24 , 1942 10:30.

Группа штурмовиков в сопровождении истребителей. Вы летите в голове эскорта. Держите всегда в поле зрения второй истребитель, так как очень. легко нечаянно сбить его перекрестным огнем, если Вы неосторожны.

#2 E SOLOMONS AUG 24 , 1942 14:30.

Вас выбрали для сопровождения штурмовиков в их атаке на американский авианосец "ENTERPRISE". Много вражеских истребителей в воздухе, но Ваш товарищ будет лететь рядом. Используйте Ваш пулемет против самолетов врага, пока не увидите, что выстрелы не звучат и тогда откройте огонь Вашей 20-ти мм пушкой.

#3 E SOLOMONS AUG 24 , 1942 12:30.

Вы завершили торпедирование, но японские штурмовики пикируют на Ваш авианосец "ENTERPRISE". Ваша задача - не допустить этого. Ваш TBF - старая крепкая птица, да еще и с пушками. Не давайте японцам заходить Вам в хвост.

#3 E SOLOMONS AUG 24 , 1942 14:30.

Вы уже сбросили бомбы на авианосец "ENTERPRISE" и теперь помогите Вашим приятелям уничтожить американские торпедоносцы возвращающиеся с задания. Ваш штурмовик не предназначен как истребитель, но у Вас преимущество над торпедоносцами. Помните, не бейтесь с ними лоб в лоб, используйте их инерцию заходя им в бок и хвост.

#4 E SOLOMONS AUG 24 , 1942 15:30.

Ваш SBD пойдет на бомбардировку японской группы без поддержки истребителей. Вам необходимо вначале сразиться с японскими истребителями, перед началом бомбордировки.

#4 E SOLOMONS AUG 24 , 1942 15:30.

Американские штурмовики наблюдаются на большой высоте идя с востока. Поднимитесь

быстро чтобы вовлечь их в бой, свой самолет старайтесь расположить между ними и Вашим авианосцем.

#1 SANTA CRUZ OCT 26, 1942 05:00.

Воздушное пространство вокруг главного японского авианосца наполнено японскими истребителями. Идти напрямую - это самоубийство, поэтому сохраняйте Ваши пушки готовыми и помните об использовании пулемета. Бомбардировку начинайте после подавления сопротивления японских самолетов.

#1 SANTA CRUZ OCT 26, 1942 08:30.

Вы должны лететь для срыва атаки штурмовиков. Ваш самолет это одна из лучших моделей A6M3. Вы должны иметь существенное превосходство в скорости и в высоте. Уходите от задних пулеметов штурмовиков и используйте свои пушки.

#2 SANTA CRUZ OCT 26, 1942 07:00.

Японцы предприняли смешанную атаку штурмовиков и торпедоносцев на Ваш авианосец "HORNET". Вы начинаете бой со штурмовиками и, если Вы успеете перехватить их раньше чем торпедоносцы сбросят торпеды, то опуститесь ниже и попытайтесь остановить их тоже. Не забывайте, что "HORNET" сильно поврежден.

#2 SANTA CRUZ OCT 26, 1942 60:00.

Вы понесете торпеды на американский авианосец "HORNET". Ваши штурмовики уже поднялись и, наверное, получат первое сопротивление. Как только вражеские истребители обнаружат Вас, Вы должны быть уже далеко. Используйте Вашу заднюю пушку для удерживания вражеских самолетов вдали.

#3 SANTA CRUZ OCT 26, 1942 80:00.

Вас посылают в группе самолетов TBF для нанесения удара по авианосцу "SHOKAKU". Японский авианосец обречен, но Вам будут мешать японские истребители.

#3 SANTA CRUZ OCT 26, 1942 80:00.

Радары обнаружили много американских торпедоносцев и штурмовиков, приближающихся к авианосцу "SHOKAKU". Вас посылают перехватить их. Будьте внимательны - бомбардировщики рассеяны на большом растоянии небольшими группами и если хотя бы один прорвется, авианосец будет в большой опасности.

#4 SANTA CRUZ OCT 26, 1942 90:00.

Вас посылают для сопровождения нескольких раненных пилотов домой. Их самолет несколько поврежден, поэтому они будут нуждаться в защите. Пытайтесь сбивать истребители до того, как они будут вблизи Вашего TBF.

#4 SANTA CRUZ OCT 26, 1942 80:00.

Большая группа американских самолетов (поврежденный TBF и истребители сопровождения) пытается улететь. Используйте Ваши пулеметы, как только Вы приблизитесь на растояние выстрела. Сам TBF тяжело поврежден, но его заднее оружие вполне исправно. Не приближайтесь слишком близко к нему сзади.

После того, как Вы выберете место боевых действий и задачу, нажмите клавишу "ENTER" и Вы выйдете на следующее меню, которое мы рассмотрели в режиме тренировки. Для того, чтобы приступить к выполнению боевой задачи выберите первый пункт этого меню и нажмите "ENTER".

Управление самолетом.

Клавиши управления.

2 - задний стрелок.
3 - отсек для бомбометания.
4 - боковой иллюминатор.
6 - боковой иллюминатор.
8 - передний стрелок. .
9 - штурман.
J - катапультирование.
S - включение/выключение звука.
P - пауза.
V - версия игры: V1.0 10/5/88.
C - включение/выключение камеры, в этом режиме Вы можете просмотреть все Ваши

действия с момента включения камеры, наблюдая за Вашим самолетом со стороны, для чего нажмите клавишу "R" - на экране появится сообщение, которое предложит Вам: "ENTER" - просмотр записи полета от момента включения камеры до нажатия клавиши "R".

F - продолжение полета.

L - выпустить/убрать шасси.

G - убрать прицел.

F - закрылки вверх/вниз.

Q - выход из игры, на экране появляется помещение для разбора полетов. Нажмите "ENTER" и выберите "S" - если хотите начать выполнение этой же миссии или "ENTER" - для выбора новой миссии.

E - выключение звука мотора.

B - тормоза.

R - просмотр записи полета.

"+" - добавить газ.

"-" - убрать газ.

CTRL+C - выход в DOS.

CTRL+M - сбросить бомбу или торпеду.

UP - набор высоты.

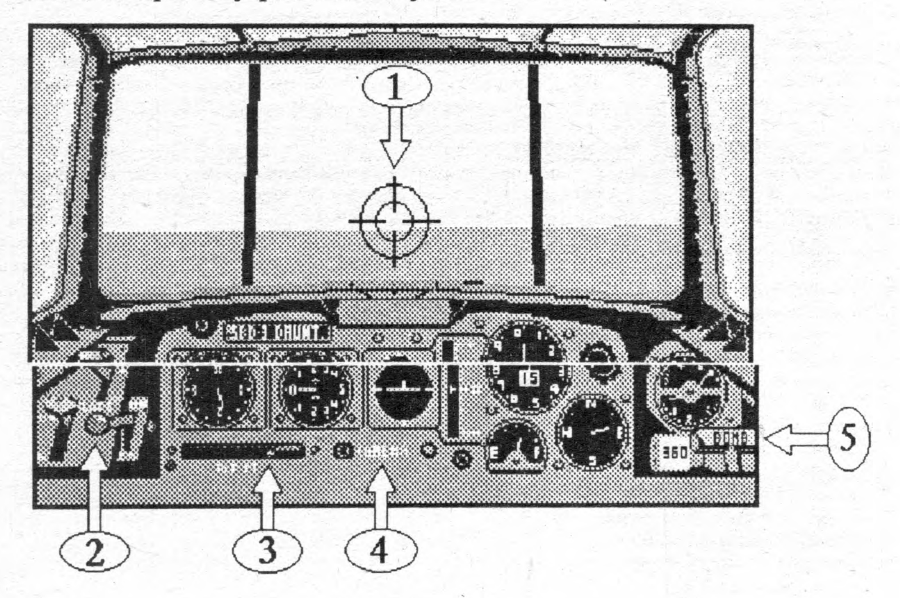
DOWN - снижение.

RIGHT - поворот.

LEFT - поворот.

SPACE или ENTER - огонь из пулемета или пушки.

Назначение органов управления на пульте.



1 - прицел.

2 - слева направо: рычаг тормоза, рычаг управления закрылками, рычаг управления шасси.

3 - PRN (индикатор газа).
4 - индикатор фотокамеры.
5 - рычаг управления сбросом бомб.

Циферблаты слева-направо показывают следующее. Два циферблата слева показывают уровень курсового наклонения. Третий циферблат показывает Ваше положение относительно горизонта. Вертикальный индикатор показывает предельную скорость подъема, которая обозначается черточкой посередине циферблата. Следующий циферблат показывает высоту. Ниже расположенны два циферблата, показывающих уровень топлива и направление движения (компас).

После окончания Вашей миссии или при нажатии на клавишу "Q" на экране появляется помещение для разбора полетов. В этом помещении на табло отображается следующая информация: сколько всего сбито самолетов, сколько повреждено самолетов, сколько потоплено кораблей и сколько их повреждено. В том числе отображается информация о Ваших успехах (колонка YOU).

Пароль для данной версии игры "SHOHO". Версию игры можно посмотреть, нажав клавишу V.

"BLOCK"

Чудная игра в плохую погоду. Сначала будет трудновато, но потом, когда фигуры не будут вызывать нервный смех и руки привыкнут к клавишам, все будет просто.

Когда Вы загрузитесь, увидите **меню:**

START GAME (начало игры) [5 * 5 * 18, вытянутый];
CHOOSE SETUP (выбор структуры);
WRITE SETUP (запись структуры);
PRACTICE MODE (тренировочный способ) [5 * 5 * 18];
DEMO (демонстрация);
HELP (помощь);
QUIT GAME (прекращение игры).

Клавишами "UP" и "DOWN" выбирайте нужную Вам запись. Если Вы запустите "Выбор структуры", то появится еще одно **меню:**

FLAT FUN (плоская шутка)
- стакан: [5 * 5 * 12];
- назначенный кубик: плоский.

3 - D MANIA (мания)
- стакан: 5 * 5 * 10;
- назначенный кубик: основной.

OUT OF CONTROL (вне контроля)
- стакан: 5 * 5 * 10;
- назначенный кубик: вытянутый.

CHENGE SETUP (изменение структуры)
MAIN MENU (основное меню)

Выбрав "помощь", увидите:

Какими кнопками вращать фигуры (используйте также кнопки "LEFT", "RIGHT", "UP", "DOWN" и диагональные направления);
SPACE - бросать кубик;
CURSOR KEYS - передвигать кубик;
P - пауза;
O - включение и выключение звука;
ESC - выход из игры.

Выбрав все, что Вам нужно, нажмите "ENTER" и выберите уровень игры и снова надавите чем угодно "ENTER".

Перед Вами появится Ваше поле деятельности. В центре стакан (вид сверху). Слева: вверху - скорость, под ней - степень заполнения стакана. Каждому ряду соответствует свой цвет. Справа: счет, сколько упало кубиков, высший результат, размеры стакана и назначенный кубик.

Приятной Вам игры.

"BOUNCING BABIES"

В этой игре Вы будете ловить малышей, которых выкидывают из горящей пятиэтажки. Ваша задача перекинуть малышей в санитарную машину в три приема. Вам придется попотеть, потому что детей наверное выбрасывают садисты. Они не смотрят, ловите Вы их или нет, а швыряют их, как-будто работают на разгрузке кормовой свеклы. Правда во время спасательных работ Вы можете загубить пяток детишек (списываются на бой) и Вам за это зверство ничего не будет. Хотя, после пятого упавшего на землю малыша, Вас наверное сажают, потому что игра заканчивается.

В верхней части экрана Вы увидите, сколько малюток можно уронить (подумаешь пятый этаж), на каком уровне играете и сколько малышей спасли.

Клавиши управления:

LEFT - носилки влево;

RIGHT - носилки вправо;

1 - носилки возле дома;

2 - носилки между домом и машиной;

3 - носилки возле машины;

ESC - выход в DOS.

Клавиши "1", "2" и "3" мгновенно переносят Вас на нужное место, а курсорные клавиши перемещают медленнее.

"BRICKS"

Игра похожа на "POP-CORN". Здесь Вы играете квадратным шариком (вот это - словосочетание!). Вам нужно сбить все кирпичики и не уронить шарик (кубик).

После загрузки на экране появится **меню:**

1 - старт игры;

2 - инструкция;

3 - проверка цвета;

4 - смещение окна игры;

5 - выключение музыки;

6 - комментарии.

После старта Вам предстоит выбрать уровень игры:

1 - начинающий;

2 - эксперт;

3 - мастер.

На игровом поле, вверху экрана, отображается: количество жизней, на каком уровне Вы играете, количество заработанных очков.

На каждом уровне появляется кирпичик в черной рамке, если в него попасть, то Вам даются дополнительные очки. Старайтесь попадать в этот кубик потому, что он появляется на короткое время. Если Вы уроните мячик, то теряете жизнь и приходится начинать сначала. Чтобы пройти 4 уровня Вам дается 5 жизней.

Клавиши управления:

CAPS LOCK - влево;

INS - вправо;

N - продолжение игры; ESC - выход в DOS.

"BRIDGE"

Это - самая сложная карточная игра, на компьютере правда она упрощена раз в 10. Если у Вас нет навыков в этой игре, то лучше сначала прочитать книжечку "Бридж для всех".

"Загрузив игру, увидите:

"Выберите руку, с которой будете играть: север, восток, юг, запад."

"Показать все четыре руки?: нет, да."

"Программа будет жульничать и подглядывать Ваши карты?: нет, да."

Снизу зкрана подсказка:

LEFT/RIGHT - двигать мерцающие стрелки;

SPACE - выбор;

"ENTER" - начало игры.

Установив все как Вы хотите, нажмите "ENTER". На экране появится расклад Ваших карт и Вашего партнера. В скобках указано колличество пунктов (А - 4 пункта, К - 3 пункта, Q - 2 пункта, J - 1 пункт)+колличество четверок (4 и более карт одной масти).

В правом нижнем углу:

CLEAR WIDS (очистка);

NEW DEAL (новый расклад);

SCORE (счет);

EXIT (выход).

Начинается торговля.

Заявка 1 трефа говорит о том, что Вы обязуетесь взять 7 взяток при козыре трефа, 2 трефы - 8 взяток и т. д. До 7. Чем больше Вы заказали, тем больше Вам запишут очков (если сыграете).

В правом нижнем углу надписи возможных заявок:

BID NUMBER OF TRICKS 1....7 (наберите номер заявки то 1 до 7);

DOUBLE (контра);

REDOUBLE (реконтра);

PASS (пасс);

Если Вы выбрали цифру, то появится надпись, запрашивающая масть: D - бубна, С - трефа, H - черви, S - пики.

Когда, после какой-либо заявки, последует три паса, значит торговля закончилась, и последняя значимая заявка и будет заказанной игрой.

Закончив торговлю, Вы переходите в фазу игры. Машина пишет, кто будет ходить. Если Вы или Ваш партнер, то в правом нижнем углу появится надпись:

CARD RANKS: 2,...9, T, J, Q, K, A, (карта ряда) OR HIT < RETURN > FOR LEAD SUIT (или нажмите < возврат > для отказа).

Потом выбирайте масть: D - бубна, С - трефа, H - черви, S - пики.

Когда все 4 игрока сделали свои ходы, появится надпись: HIT ANY KEY TO CLEAR TABLE (нажмите какую - либо кнопку для очистки стола). Нажмите и снова играйте.

В правом верхнем углу: какой контракт играют, сколько и кто взял взяток. В левом нижнем углу - табличка, кто, какими картами ходил.

После розыгрыша контракта появится надпись, сообщающая о том, как Вы играли и табличка, в которую заносится Ваш результат игры.

Одна за другой появятся две надписи: HIT ANY KEY TO CONTINUE (нажмите любую кнопку для продолжения) RESET THE OPTIONS (установить операцию: Y - игра начинается снова, N - продолжение игры).

Игра заканчивается, когда закрывается робер, машина сообщит Вам это радостное или грустное известие (в зависимости от того, кто выиграл).

"CASTLE"

Очень смешная и симпатичная игрушка. Правила просты. У Вас - две крепости, кто кого

быстрее уничтожит. Нужно попадать в крепость противника ядром.

Начальная установка.

Нажмите "+"/"-" - для установки местности.

Нажмите "<"/">" - для установки максимального склона.

Нажмите ","/"." - для установки пересеченности местности.

Нажмите "UP"/"DOWN" - для установки силы тяготения.

Нажмите "LEFT"/"RIGHT" - для установки колличества людей в крепости (во время боя в левом верхнем углу экрана показывается сколько людей осталось в живых в крепости).

Нажмите "("/")" - для установки силы ветра.

Нажмите "SPACE" для старта и "ESC" для выхода.

По бокам показывается счет игры. Слева - синяя крепость, справа - красная. Если Ваша игра затянулась на несколько дней, то Вы можете восстанавливать счет игры:

Синяя крепость:

"{" - уменьшение счета;

"}" - увеличение счета.

Красная лрепость:

"[" - уменьшение счета;

"]" - увеличение счета;

"C" - обнуление счета.

Клавиши управления:

"LEFT" и "RIGHT" - повышение и понижение мощности выстрела;

"UP" - поднятие орудия;

"LEFT" - опускание орудия;

"ENTER" - огонь.

Приятной перестрелки!

"CD - MAN"

В этой игре Вы будете симпатичным, любяшим поесть - колобком. На заставке Вы увидите себя в двух экземплярах. Нажмите любую клавишу и войдите в меню.

Меню.

Просмотр	Скорость	Игра	Игрок	Музыка
Высшие 10 результатов	Для сумасшедших	Старт	1	Включена
Просмотр	Высокая	Продолжение	2	Выключена
Демонстрация	Нормальная	Управление		
Позиция	Zzzzz...	Выход		

Скорость увеличивается и уменьшается клавишами UP/DOWN (белый столбик) и сверху пишется, какая у Вас скорость. Если хотите посмеяться, выберите наивысшую скорость и посмотрите игру в демонстрации. Перемещение курсора в меню - курсорные клавиши.

Цель игры состоит в том, чтобы очистить экран от точек и спастись от чудовищ. В углах экрана расположены пульсирующие точки, если Вы их съедите, то на короткое время Ваши враги станут темными и их можно съедать и получать за это очки. Перед обратным превращением чудовища начинают мигать.

Собирайте все вещи, появляющиеся на экране, за них Вы получаете премиальные очки. Когда весь экран очищается от точек, Вы переходите на другой подуровень.

Каждый уровень имеет три подуровня. Всего в этой игре три уровня : Очарованый лес, Южный Тихий Океан и Глубокий космос. На каждом уровне агрессивность монстров

увеличивается и, соответственно, увеличиваются премиальные очки. На каждом уровне есть тоннель, в который монстры не могут зайти, а Вы можете переместиться в другое место экрана. На первом уровне он обозначен каменной аркой, а на других уровнях их трудно сразу заметить. На втором уровне - левый верхний угол экрана, а на третьем - правый нижний угол.

Таблица рекордов.

Таблица рекордов показывает 10 лучших результатов и содержится в файле HICHSC.CDM. Если Вы хотите начать игру с пустой рекордной таблицей, то просто удалите файл, а программа создаст новую с текущей датой, временем и низким счетом.

Внимание! Таблица рекордов будет сохраняться, только если Вы выходите из игры опцией QUIT в меню!

Клавиши управления:

LEFT - влево;

RIGHT - вправо;

UP - вверх;

DOWN - вниз;

ESC - выход в меню в любой момент времени.

Если Вы вышли в меню во время игры, то для продолжения игры нажмите "CONTINUE" (можно пользоваться как паузой).

В этой игре Вам дается 5 жизней, но можно сделать "вечную жизнь". В любой момент игры Вы можете нажать F1 и будете бессмертным, при повторном нажатии - Вы опять смертны. На экране не отображается нажата клавиша или нет и Вы можете узнать об этом, только увидя, что когда Вас съедают, Ваши жизни исчезают (они показаны в правом верхнем углу экрана).

В начале игры "вечная жизнь" всегда выключена.

Приятной Вам игры.

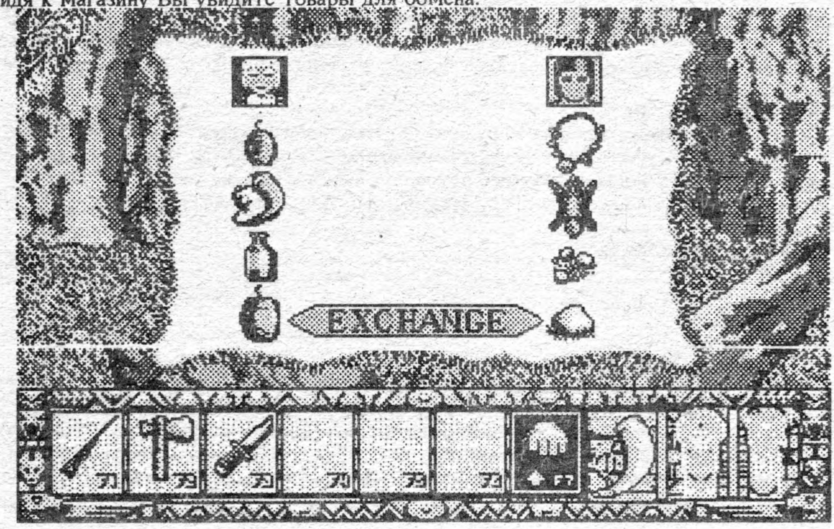
"COLORADO"

Вы выступаете в роли вольного охотника, блуждающего в лесах, ну просто переполненных индейцами. Шагу нельзя ступить, чтобы не наткнуться на воинственно настроенного индейца и, если Вы не будете защищаться, то Ваш скальп украсит один из вигвамов.

Вы плывете в каноэ по горной реке, на Вас нападают индейцы в лодках, от них Вы должны отбиваться веслом. Кроме этого, на выступах скал стоят индейцы и бросают в Ваше каноэ камни, от которых Вы должны уворачиваться. Старайтесь не сталкиваться с камнями и корягами которые плавают в реке. Ваша жизнь будет показываться справа в виде убывающего столбика. Время от времени то справа, то слева появляются песчаные отмели, к которым Вы можете пристать и немного побродить по лесу.

После загрузки игры компьютер спросит Вас о том, начинать ли новую игру или загрузить последнюю сохраненную. Если Вы выберете новую игру, Вы окажетесь на одной из отмелей рядом со своей лодкой. На этом участке Вам встретятся: индеец с ножом, два индейца с луками и индеец с томагавком. Причем индеец с томагавком охраняет шкуру, которая Вам потом пригодится при обмене в лавке с товарами. Убив индейца Вы можете забрать шкуру и амулет, который останется после него. После этого пойдите по дороге, проходящей по краю пропасти. Дорога заканчивается входом в пещеру, где Вам необходимо по колышкам вбитым в отвесную скалу подняться наверх и убить орла. Спустившись вниз и пройдя дальше, возьмите россыпь золотых камней. В этой же пещере Вам предложат сохранить игру. После этого Вам необходимо найти магазин, чтобы обменять найденные вещи на необходимое Вам оружие и снаряжение. Путь к магазину Вам преграждает индеец-лучник, стреляющий с колена.

Подойдя к магазину Вы увидите товары для обмена:



Управление:

F1 - ружье.

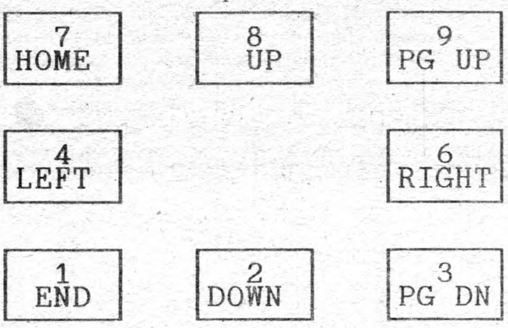
F2 - томагавк.

F3 - нож.

F7 - на картинке изображен сжатый кулак и стрелка вверх. Это значит, что Вы можете только брать предметы. Для того, чтобы положить предмет нажмите F7 - кулак разожмется и стрелка будет показывать вниз. После этого Вы можете класть предметы.

Клавиши F4, F5, F6, в начале игры остаются пустыми, но они будут заполняться по мере того, как Вы будете находить различные предметы, а затем на их месте будет оружие или предметы, на которые Вы их обменяете.

Управление охотником осуществляется одновременным нажатием клавиши "SHIFT" и одной из клавиш изображенных внизу. Выбор оружия или предметов осуществляется клавишами "F1"-"F7". Рядом с изображением предметов в виде столбика отображается количество пороха в пороховнице и Ваша жизнь. Перед стрельбой оружие необходимо зарядить. Прежде, чем двинитесь, определите какие действия, какой клавишей выполняются, так как назначение некоторых клавиш меняется в зависимости от направления движения.



Затем Вы можете вернуться назад к своей лодке и продолжить свой путь. Река заканчивается водопадом. Счастливого полета!

"COLUMNS"

Это - цветной Тетрис. Секции из трех разноцветных квадратов падают на дно стакана. Когда три квадрата одного цвета выстраиваются по диагонали, по горизонтали или по вертикали, то они исчезают, а Вы получаете очки. Ваша задача состоит в том, чтобы убрать как можно больше квадратов и получить как можно больше очков.

Клавиши управления:

4, J, S - влево;
6, L, F - вправо;
2, SPACE - бросать секцию;
5, K, D - менять местами цветные квадраты в секции;
Q - выход в DOS;
R - экстренное окончание игры;
P - пауза;
B - включение, выключение звука;
+ - увеличение скорости.

Приятной Вам игры.

"COMIC"

Цель игры.

Вы капитан COMIC, галактический герой. Ваше задание заключается в том, чтобы найти и вернуть три сокровища планеты Omsoc, спрятанных на удаленных планетах. Это - задача непростая, Вам нужны будут инструменты и оружие, чтобы преодолевать опасные участки местности и уничтожать Ваших врагов. Вам потребуется все Ваше умение и мастерство, чтобы вернуть сокровища на планету Omsoc.

Правила игры.

Вы начинаете игру с 5 жизнями, но безо всякого оружия и инструментов. У Вас существует два вида энергии, энергия огня и жизненная энергия. Когда враг касается капитана Comic, жизненная энергия уменьшается. После того, как жизненная энергия достигнет нуля, контакт с врагом приводит к гибели. Также Вы будете погибать если упадете в расщелины на местности. За каждые 50000 очков Вам дают еще одну жизнь. Игра закончится тогда, когда Вы найдете все три сокровища или когда все Ваши жизни кончатся.

Сокровища:

GEMS (драгоценные камни);
COLD (мешок золотых монет);
CROWN (корона).

Инструменты, которые Вы можете обнаружить во время путешествия:

SHIELD (щит с крестом) - восстанавливает жизненную энергию.

BLASTOLA COLA (банка с шаровой молнией) - увеличивает колличество молний, выстреливаемых за один раз (максимум - 5 штук).

CORKSCREW (штопор) - Ваши молнии могут лететь по спирали, что позволяет Вам уничтожать врагов, которые двигаются ниже линии огня.

DOOR KEY (дверной ключ) - позволяет Вам открывать двери, обнаруженные в различных местах Вашего путешествия.

BOOTS (ботинки) - увеличивают ширину Вашего шага. Без них в некоторых местах Вы не пройдете.

LANTERN (лампа) - существует много мест, попадая в которые Вы ничего не увидите без этой лампы.

WAND (жезл) - это самый сильный инструмент из всех. Он дает Вам возможность телепортироваться через станы и пустоты.

Клавиши управления.

LEFT - влево.

RIGHT - вправо.

SPACE - прыжок. Чем дольше Вы держите клавишу, тем выше будет прыжок.

SPACE и LEFT/RIGHT - перемещение в прыжке.

INS - огонь. После того, как Вы взяли хотябы одну банку с изображением шаровой молнии, то можете стрелять. Чем больше Вы наберете таких банок, тем больше шаровых молний будет вылетать при одном выстреле. Когда индикатор "энергия огня" достигнет нуля, Вы больше не сможете стрелять. Энергия огня восстанавливается, когда клавиша огня отпускается.

ALT - открывание дверей.

CAPS - телепортация. Эта клавиша работает только тогда, когда у Вас есть жезл. Нажмите CAPS и Вы исчезнете в клубе дыма и появитесь в новом месте.

ESC - пауза.

Q - выход в DOS.

F1 - включение звука.

F2 - выключение звука.

Полезные советы.

Вы будете путешествовать по 8 различным областям. Если один путь окажется невозможным, попробуйте другой. Учитесь ходить. Некоторые расщелины могут оказаться более легкими путями, по другим можно проходить не падая в них. К сожалению, это можно обнаружить только методом проб и ошибок. Когда Вы находите "SHIELD" (щит с крестом), а у Вас жизненная энергия полная, то Вам прибавляется жизнь.

Самый большой счет в этой игре с момента выпуска - 1.344.500 очков. Попробуйте побить этот рекорд.

"DIGGER"

Подвижная игра на сытый желудок. Когда Вы загрузите игру, появятся две таблицы: слева таблица результатов, справа (если немного подождать) появятся действующие лица:

NOBBIN

HOBBIN

DIGGER (землекоп)

GOLD (золото)

EMERALD (изумруд)

BONUS (премия)

Смысл игры состоит в том, чтобы заработать как можно больше очков. Чтобы перейти на другой уровень нужно съесть все изумруды. Есть еще один способ перехода, но о нем позже.

Славно перекусить Вам мешают NOBBINS и HOBBINS. Если они Вас догонят, то Вы услышите веселенькую музыку и Вам поставят симпатичный памятник. Если на Вас упадет мешок с золотом, то результат будет тот же. Когда мешок падает и разбивается, рассыпанное золото можно съесть и получить за это 500 очков. Мешки можно сдвигать влево и вправо.

Вы можете иногда стрелять. Когда Вы попадаете в NOBBIN или HOBBIN, то получаете 250 очков (если на них падает мешок, Вы также получаете 250 очков). После выстрела, на спине DIGGER опускается скобочка и пока она снова не поднимется, Вы не сможете стрелять.

На первых уровнях, когда Вы убьете трех симпатяг, которые стараются загнать Вас в гроб, в правом верхнем углу появится ягодка (премия). Съев ягодку, Вы получаете возможность съедать Ваших противников и получать за это очки. За первого - 250, за второго - 500, за третьего - 750 и за четвертого - 1000. Когда время премии кончится, роли опять меняются. После действия премии, если Вы опять застрелите всех Ваших врагов, то перейдете на другой уровень. Разница в очках между первым и четвертым NOBBIN и HOBBIN, съеденными Вами во время действия премии из-за того, что, сколько Вы их съедите, столько

их и появится после премии. Например: Вы съели ягодку и на экране 4 противника, двоих Вы убили выстрелами, а двоих сьели. После действия премии, преследователей появится только два и убив их, Вы переходите на другой уровень (очки за несъеденные изумруды не получаете). Если Вас догнали, то, чтобы получить ягодку нужно начинать новый отстрел врагов. Чем выше уровень, тем больше их нужно убить, чтобы получить ягодку.

Если Ваши преследователи встречаются между собой три раза, то из NOBBIN они превращаются в HOBBIN. Чем выше уровень, тем больше время их жизни и для превращений достаточно двух, а потом и одного касания.

За сьеденный изумруд дается 25 очков, а если Вы их сьели 8 штук подряд, то Вам накидывается еще 250 очков. За ягодку получаете 1000 очков.

После каждых 20 тысяч очков, Вам дается жизнь, но больше 5 жизней Вы не получите, даже если съедите свой компьютер. В эту игру Вы можете играть до бесконечности. Наиболее трудные уровни потом повторяются.

Клавиши управления:

LEFT - влево;
RIGHT - вправо;
UP - вверх;
DOWN - вниз;
SPACE - пауза;
ESC - игра для двоих игроков;
F1 - выстрел.

Если Вы набрали хороший результат, то Вас попросят записаться тремя символами и занесут это героическое имя в таблицу.

Играйте, приятного аппетита!

"DOUBLE DRAGON"

В этой игре Вам предстоит путешествовать по улицам города, кишащего различными бандитами. Путешествовать по городу Вы можете как один, так и вдвоем с товарищем. Во время этой прогулки Вам не раз придется вступать в схватку с обнаглевшими бандитами. Ваша задача - набрать как можно больше очков. Для этого Вам дается 15 жизней (3 раза по 5). Счетчик жизни расположен в нижней части экрана, а количество набранных очков отображается в верхней.

После загрузки игры нажмите "SPACE", если будете играть один и "5" на цифровом поле клавиатуры, если играть будете вдвоем.

Управление:

Игрок в красной одежде управляется курсорными клавишами и клавишей "5" на цифровом ряде клавиатуры. При одновременном нажатии клавиши "5" и одной из курсорных клавиш Вы выполняете различные удары:

5 - удар рукой;
UP+5 - прыжок вверх;
DOWN+5 - удар головой;
RIGHT+5 - удар ногой вправо;
LEFT+5 - удар ногой влево.

Клавиши управления для игрока в синей форме:

SPACE - удар рукой;
Q - вверх;
A - вниз;
P - вправо;
O - влево;
A+SPACE - удар головой;
Q+SPACE - прыжок вверх;
P+SPACE - удар ногой вправо;
O+SPACE - удар ногой влево.

По дороге Вы можете подбирать отбитые у врагов дубины, плети и другие предметы.

Предмет подбирается клавишей "SPACE".
ESC - выход в DOS.

"DUCK TALES"

Эта игра сделана по мотивам известных мультфильмов Уолта Диснея "Утиные истории". К Скруджу Мак'Даку приходит его старый соперник Глоумгольд и заявляет, что он богаче Скруджа и, как самого богатого в мире, журнал DIME в этом году напечатает его портрет на своей обложке. На что Скрудж отвечает, что за 30 лет упорного труда все-таки стал богаче Глоумгольда и поэтому его, Скруджа, портрет будет на обложке журнала. Тут как обычно начинается - да я тебя ..., да всю твою родню ..., весь твой банк ... со всеми его окресностями ... и так далее. Кончилось все заключением пари о том, что они принесут все деньги, которые добудут, на остров и взвесят. Чья чаша перетянет тот и выиграл спор. Вы должны помочь Скруджу выиграть это пари.

Перед поиском сокровищ можно вложить 1000 $ в акции и тогда в конце похода может получиться небольшая денежная подпитка, если Вы правильно выбрали акции и они подорожали.

Заработать 1000 $ можно так: нажать одновременно "UP" и "ENTER" и купаться в деньгах (чтобы Скрудж прыгнул с трамплина нажмите "SPACE"), пока Скрудж не найдет монетку (тогда он не выплевывает деньги).

Вложить деньги в акции: нажать "LEFT" и "ENTER". Появятся названия компаний и цены акций. Выберите нужную Вам компанию и нажмите "SPACE". На экране появится описание этой компании, сколько стоит акция и сколько акций есть у Вас. В правом нижнем углу экрана три квадрата. Первый квадрат при нажатии "SPACE" возвращает Вас на каталог компаний, второй покупает акции, третий продает их обратно. Перемещение курсора производится клавишами: RIGHT, LEFT, UP, DOWN. Для выхода из этого режима поставьте курсор на зеленую надпись "RETURN TO OFFICE" и нажмите "ENTER".

Теперь мы перешли к самому интересному режиму. Поиски кладов. Нажмите "RIGHT" и "ENTER" и на стене офиса Мак'Дака откроется карта. Но перед тем, как выбрать место поиска, Вам придется расшифровать сообщение. Варианты сообщений в двух колонках приводятся ниже зашифрованного сообщения. Каждая буква имеет свой код. Для тех, кто хочет сам расколоть код, маленькая подсказка: буква "I" пишется одинаково и в коде и в алфавите. Ну а те, кто хочет играть сразу, смотрите таблицу.

A		H		O		V	
B		I	I	P		W	
C		J		Q		X	
D		K		R		Y	
E		L		S		Z	
F		M		T			
G		N		U			

Отгадав нужный код и нажав "ENTER", Вы увидите карту Земли, на которой квадратами обозначены места, где находятся клады. Курсорными клавишами подведите прицел к нужному квадрату (он окрасится в желтый цвет) и нажмите "ENTER". Вы увидите краткую аннотацию. Если Вы не хотите играть на этом уровне, то нажмите "ENTER", а если хотите, то клавишу "RIGHT". Внизу экрана курсор переместится с карты на самолет. Нажмите "ENTER".

Сначала Вам нужно долететь до района, где спрятан клад. Вы увидите взлетное поле и ангар, в котором стоит Ваш самолет. Существует три уровня сложности - на первом Вы летите один и независимо от того, долетели Вы или нет, попадаете туда, куда Вам нужно. На втором уровне у Вас изредка появляется противник (самолет Глоумгольда) и если он доберется до финиша первым, то этот клад для Вас потерян (на карте он закрасится красным). На третьем уровне Вам придется постоянно соперничать с Глоумгольдом (его самолет рисуется внизу экрана рядом с Вашим).

После воздушного путешествия (на первых порах, по мастерству пилотажа, Вы заткнете Зигзага за пояс) Вам предстоит поиск клада в горах, джунглях и подземельях (смотря куда попадете). Управление производится курсорными клавишами и клавишей "SPACE". На каждом уровне клавиши выполняют различные функции так, что перед походом попробуйте понажимайте их и посмотрите, что будет происходить. После нахождения клада (здоровенный сундук) Вам прибавляется некоторая сумма денег. Когда Вы чувствуете свою победу, подведите прицел на карте к острову где нарисованы весы и если у Мак'Дака денег больше, чем у Глоумгольда, то его фотографию напечатают в журнале, чего Вы собственно и добивались.

Несколько полезных советов.

Когда Вы находитесь в пещерах, то внизу экрана показано где Вы, где клад и где мумия. От мумии нужно убегать.

Перед полетом на самолете нажмите "SPASE", чтобы выехать из ангара. Остальной полет производится курсорными клавишами.

S - включение и выключение звука
F1 - выход в DOS
P - пауза
Вперед, на поиски кладов!

"GAUNTLET 2"

В этой игре Вы будете ходить по лабиринтам и бороться с чудовищами. Можно играть одному, вдвоем, втроем и вчетвером. Гуляя по лабиринтам, Вам нужно искать выход "EXIT". На одном уровне могут быть несколько выходов, как на следующий так и на разные другие (например с первого - сразу на шестой).

Подбирайте все. Сундуки с драгоценностями дают Вам очки, а предметы - некоторые приемущества: еда продлевает жизнь, ключи открывают проходы, бутылки дают Вам магическую силу, медальоны - возможность 10 раз телепортироваться и тому подобное. Все это Вы увидете на первой заставке, нажмите "PAUSE" и внимательно все рассмотрите. На второй заставке показаны Ваши враги.

Играя, Вы можете выбрать себе воина с луком, топором, мечом или магическим огнем.
Выбор первого игрока: "W", "A", "D", "X". Для начала игры нажмите "S".
Выбор второго игрока: "F", "T", "H", "B". Для начала игры нажмите "G".
Выбор третьего игрока: "K", "O", ":", ">". Для начала игры нажмите "L".
Выбор четвертого игрока: "LEFT", "RIGHT", "UP", "DOWN". Для начала игры нажмите "INS".

Клавиши управления.

Для первого игрока:		Для второго игрока:	
W - вверх;	Q - влево вверх;	F - влево;	R - влево вверх;
A - влево;	E - вправо вверх;	T - вверх;	Y - вправо вверх;
D - вправо;	Z - влево вниз;	H - вправо;	V - влево вниз;
X - вниз;	C - вправо вниз;	B - вниз;	N - вправо вниз;
S - огонь.			G - огонь.

Для третьего игрока:

K - влево;
I - влево вверх;
O - вверх;
P - вправо вверх;
: - вправо;
< - влево вниз;
> - вниз;
? - вправо вниз.
L - огонь.

Для четвертого игрока:

LEFT - влево;
Home - влево вверх;
RIGHT - вправо;
PgUP - вправо вверх;
UP - вверх;
End - влево вниз;
DOWN - вниз;
PgDn - вправо вниз;
INS - огонь.

CTRL+C - выход в DOS.

Будьте осторожны, если Вы нечаянно нажмете во время игры клавишу начала игры для другого игрока, то Вас будет двое и ходить придется парой (втроем или вчетвером).

На экране, с правой стороны, показано, сколько очков заработал игрок (SCORE), сколько ему осталось жить (HEALTH) и на каком он уровне.

Описывать весь лабиринт не имеет смысла - на то он и лабиринт, чтобы по нему бродить, не зная куда идешь. Приятных Вам прогулок.

"GOMOKU"

Это очень старая Японская игра. Поле разбито на квадраты, 19*19. Сделайте так, чтобы получилось 5 крестиков в строке и Вы победите!

Клавиши управления:
UP - вверх;
DOWN - вниз;
LEFT - влево;
RIGHT - вправо;
ENTER - делать ход.

Меню:
N - начало новой игры;
Q - выход в DOS ;
A - демонстрация;
P - демонстрация по ходам;
H - подсказка, куда делать новый ход.

"KICKS"

Игра проста как ящик, но захватывающая.

Суть игры:

Вам нужно закрасить больше 70% площади экрана и остаться в целости и сохранности, а также заработать как можно больше очков. Необходимо убегать от ROLLER и KICKS: если они заденут за проведенную Вами линию (не законченную), то Вас распылит по всему экрану. Также существуют SUIVEUR, которые не летают по экрану, а бегают по его краю. Они тоже Вас уничтожают, если с ними столкнуться. ROLLER можно отбивать, то есть как-бы бодать его.

За закрашенную площадь Вам начисляются очки. Если Вы закрасили площадь с ROLLER или KICKS, то даются призовые очки. Всего Вам дается три жизни, но после каждых 10 тысяч очков, дается еще одна.

Меню:
J - начало игры;
T - таблица рекордов;
P - параметры;
R - описание игры;
Q - выход.

Перед началом игры задайте параметры (P):
1) сколько игроков;
2) клавиши управления;

3) цветной или нет;

4) со звуком или нет;

5) скорость (1...200);

6) уровень (1...20);

7) параметры (ничего не пишите, просто нажмите "ENTER").

Во время игры вверху экрана показано: количество очков, какой игрок играет, уровень и сколько площади Вы заняли.

Играйте и выигрывайте!

"LHX"

СМЫСЛ ИГРЫ:

Эта игра является имитатором трех вертолетов и одного самолета вертикального взлета. Ниже приводятся их названия по порядку их перечисления в режиме выбора вертолета (см. ниже): Apache-Апач, Black Hawk-Блэк Хаук, LHX-Лхаикз, Osprey-Оспрей. В ходе этой игры, выбирая наиболее подходящий вертолет или самолет, Вам надо будет выполнять различные миссии, так как начав играть в нее, Вы зачисляетесь в состав Военно-Воздушных Сил США. Вам предоставляется возможность роста Вашей военной карьеры, если только Вы не будете такими полоумным, чтобы переть на рожон против превосходящих сил врага и т. д.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

При запуске игры Вы сначала увидите заставку игры и три трехмерные фигуры. Подождав немного, Вы увидите и вертолет, вначале удаляющийся от Вас, а затем приближающийся. После этого заставка игры вместе с трехмерными фигурами начинает вращаться, потом все повторяется. Нажав "ESC", Вы увидите предложение выйти в ДОС (YES-ДА) или продолжить игру (нажать любую клавишу).

При нажатии "SPACE" Вы переходите в режим зачисления в состав Военно-Воздушных Сил США. Вам надо ввести свое имя, причем Вам доступно, кроме ввода символов Вашего имени три клавиши: "BACKSPACE", "LEFT" - стереть символ слева от курсора, "ENTER" - подтвердить ввод имени и переход в режим выбора территории боевых действий и уровня сложности. Если Вы выберете "ESC", то Вы вернетесь в режим просмотра заставки игры.

Здесь вы видите карту мира с курсором - прямоугольником, изображением лица в правом нижнем углу пилота - обозначение уровня сложности, и окном сообщений в левом нижнем углу о том, что надо делать в той или иной части света. Нажав "ESC", Вы попадаете в режим ввода имени (зачисление в состав ВВС США). Повторное нажатие "ESC" стирает имя, которое было введено ранее и Вы можете ввести новое имя. Управляя клавишами "UP", "DOWN", "RIGHT", "LEFT" Вы можете перемещаться между тремя частями света, в которых Вы можете выполнять свои задания. Это - Ливия, Вьетнам и Восточная Германия.

В Ливии надо будет остановить волну террористических актов, санкционируемых Ливией, где американские подразделения одобряют уничтожение предрассудков в отношении главного автора этих грязных дел.

Во Вьетнаме - американские войска были вызваны для предотвращения возврата Красных Кхмеров, предупреждения возврата времен террора и дестабилизации обстановки в Южной Азии.

В Восточной Германии - Чтобы эффективно противодействовать агрессивной советской политике, американские подразделения должны производить некоторые диверсионные операции, предотвращая таким образом, Мировую Тотальную войну (Третью Мировую Войну).

После выбора территории Ваших действий, Вы, пользуясь клавишами "СЕРЫЙ ПЛЮС" и "СЕРЫЙ МИНУС или "+" и "-", можете задать пять уровней сложности игры. Первый уровень - самый легкий (враги не так опытны и Вы можете совершить несколько ошибок), Пятый уровень - самый сложный (ошибки не прощаются и самая первая же допущенная Вами ошибка приведет к немедленной гибели!). Три других средних уровня повышаются по порядку по сложности. Причем в зависимости от уровня сложности выражение на лице

человека меняется от вдумчивого до панического. Нажав "ENTER", Вы подтверждаете свой выбор и переходите в режим выбора миссий. Если Вы выбрали "ESC", то происходит возврат в режим выбора территории боевых действий и уровня сложности.

ВЬЕТНАМ:

CHOPPER ESCORT - Рядом, у стратегически важного города, была высажена группа разведчиков. После того, как они выполнили свое задание, они, имея очень важную информацию, вышли к линии фронта. Для того, чтобы забрать их, было решено выслать два вертолета "BLACK HAWK". Ваша задача, пролететь по маршруту этих вертолетов, держась впереди них, и уничтожать всю вражескую технику, которая может оказаться на Вашем пути, чтобы другие два вертолета могли беспрепятственно забрать группу разведчиков и вернуться на аэродром.

DUSTOFF - Стало известно, что высотный самолет - разведчик упал, будучи сбитым, в опасной близости боевых порядков мятежников. После спасения камеры с пленкой, пилот покинул самолет. Он очень беспокоится, ожидая помощи. Вы должны с риском для жизни спасти пилота, прежде чем его окружат подразделения мятежников. Если он будет захвачен в плен, то его знания и снаряжение могут скомпрометировать всю его миссию. Он намерен покончить жизнь самоубийством, если его попытаются захватить в плен, но лучше не доводить дело до этого.

AERIAL INTERCEPT - Мы узнали, что один из генералов Красных Кхмеров вылетит на вертолете на главную базу мятежников. Этот человек является ответственным за стратегическое планирование боевых действий Кхмерских подразделений, подчиняющихся ему. Если мы сможем уничтожить его, то его подразделения будут зависеть от действий интриг политиков. Вам надо вылететь на своем вертолете, чтобы уничтожить его. Вам также придется иметь дело с тяжеловооруженными вертолетами Ми-8.

SUPPLY RUN - Наши морские пехотинцы на земле обнаружили, что они зависимы, так как их водные запасы уничтожены, будучи отравлены мятежниками. Пара парней пострадали, получив острый кишечный стресс. Они очень нуждаются в воде и Вы должны доставить ее им. Все отделение находится в первой стадии обезвоживания и к тому же температура в джунглях поднимается. Их патрулирование проходит в очень тяжелых условиях, но если Вы сможете доставить им воду, то их миссия будет идти по плану.

ALPHA STRIKE - Здесь есть четыре подмиссии:

1 - Найти и уничтожить командный мобильный пост, координирующий действия военных подразделении мятежников.

2 - Выйти в расположение артиллерийского подразделения мятежников и уничтожить его, не забыв расстрелять и все, что охраняет его.

3 - Выйти в расположение артиллерийского подразделения мятежников и уничтожить его, не забыв расстрелять и все, что охраняет его. Кроме этого, надо обратить внимание на две очень секретные машины-зенитки - SA-12 Gladiator. Они тоже подлежат уничтожению.

4 - Рядом с линией фронта сконцентрирована большая группа тяжелой техники мятежников. Предполагается, что они планируют наступление с использованием этой группы. Чтобы предотвратить его, Вам надо уничтожить ее (имейте в виду, что это очень и очень сложно!).

SURGICAL STRIKE - Здесь есть три подмиссии:

1 - Вам надо уничтожить нефтяные танки врага, чтобы избежать заправки топливом вражеской техники, которую подготавливают для массированного наступления.

2 - Вам придется найти аэродром, на который приземлилось звено Миг'ов для подзаправки и ремонта и расстрелять его.

3 - Нужно найти и уничтожить бункеры, где могут быть важные документы, снаряжение и так далее (для уничтожения бункеров Вам надо использовать неуправляемые ракеты типа 57 mm FFAR).

TRUCK KONVOY - Наш разведывательный спутник сообщил, что мятежники загрузили все свои финансовые запасы в три тяжелых грузовика для того, чтобы перевезти его к ближайшей взлетно-посадочной полосе. Если это им удастся, то анархисты получат большую сумму денег с целью приобретения оружия, вследствие чего произойдет вспышка военных

действий. Чтобы предотвратить это, Вам надо сделать этих негодяев нищими. Мы не знаем, где они могут ехать, но Вам не надо беспокоиться - только держите глаза открытыми и Вы найдете его!

MEDEVAC - Три "Дубленые Шеи" из компании Чарли серьезно пострадали при полете над территорией мятежников. Все трое нуждаются в том, чтобы их забрали при помощи вертолета. Один из них, зеленый щенок с интеллигентскими манерами, малость ударенный по голове, ушел от своих приятелей и прошел довольно длинный путь. Вам придется сделать дополнительную посадку, чтобы подобрать его. Всех подобранных надо срочно доставить в госпиталь!

CHEMICAL WARFARE - Армия мятежников и их союзники-Кхмеры, атаковали, но обожглись и быстро отступили назад. Захваченные мятежники сообщили нам, что они планировали использовать отравляющий химический газ в одном из своих лагерей для военнопленных, чтобы уничтожить всех пленных, которых им удалось захватить в самом начале наступления и не желая оставлять свидетелей своих зверств. Чтобы предотвратить это, Вы должны вылететь на своем вертолете и уничтожить подразделение мятежников, которое должно распылить газ в лагере для военнопленных. Вам придется иметь дело с вертолетом Ми-8 с баками, заполненными химической отравой. Его сопровождают 4 вертолета.

ROW RISCUE - Три ворчуна были сбиты прошлой ночью огнем, когда они пролетали над лагерем для военнопленных Phuc Choch. Мятежники пока не пребывают в хорошем настроении и будут очень рады новому пополнению в их лагере: стандартная процедура мятежников для военнопленных-никакой еды, никакой воды и никакой тени под лучами палящего солнца. Но, к счастью, эти ворчуны нашли относительно безопасное место и ждут, когда Вы прилетите, чтобы забрать их.

FREE FLIGHT - Добро пожаловать в интерактивную тренировочную систему "Атакующего Вертолета"! Она поможет Вам потренироваться в полетах на технике, которая есть у ВВС США. Используйте эту возможность для обучения. То, чему Вы научитесь там, может сохранить Вашу жизнь.

ЛИВИЯ:

ALPHA STRIKE - См. Выше.

SURGICAL STRIKE - См. Выше.

DUSTOFF - Стало известно, что новейший самолет F-117 - Agressor упал, будучи сбитым, около местечка под названием People Oil Fields. Пилот катапультировался и ждет нашей помощи. Он очень беспокоится, ожидая помощи. Вы должны спасти пилота, прежде чем его захватят в плен Ливийские подразделения. Если он будет захвачен в плен, то его знания и секретное снаряжение, установленное на самолете, попадут в руки врага.

TRUCK KONVOY - Мы получили информацию о том, что Ливийской Армией снаряжен конвой для охраны грузовиков с конфискованными ценностями. Сейчас, под охраной элитного подразделения спецназовцев Ливийской Армии, все это направляется в один из местных банков денег с целью приобретения оружия. Чтобы предупредить это, Вам надо будет уничтожить этот конвой.

ROW RISCUE - Три человека-гражданский пилот, летавший с секретной миссией над расположением Ливийских Войск и сбитый и два секретных агента были схвачены и помещены в концлагерь. Вам надо совершить налет на этот лагерь и освободить этих троих парней. Агенты помещены в северо-восточной части концлагеря, а пилот - в юго-западной части. При налете будьте осторожны, не пришибите их ненароком!

MEDEVAC - Группа тяжеловооруженных рейнджеров посадила свой вертолет для дозаправки в секретном месте перед местоположением Ливийских Войск, но из-за неблагоприятной погоды потерпела крушение. Двое рейнджеров были серьезно ранены при крушении и нуждаются в том, чтобы их немедленно забрали. Другая часть рейнджеров попыталась вернуться назад по земле, но потеряла ориентацию и была остановлена Ливийскими Подразделениями через несколько миль. Только один из них после кровопролитного боя смог спастись, и он сейчас ожидает, когда его подберут.

Тяжелораненых надо срочно доставить в госпиталь!

CHOPPER ESCORT - Рядом, у линии фронта разбились вертолеты с нашими ребятами на борту. Для того, чтобы забрать их, было решено выслать два вертолета "BLACK HAWK". Ваша задача, пролететь по маршруту этих вертолетов, держась впереди них, и уничтожать всю вражескую технику, которая может оказаться на Вашем пути, чтобы другие два вертолета могли беспрепятственно забрать ребят и вернуться на аэродром.

SUPPLY RUN - Один из наших десантных самолетов, летя на задание с отрядом рейнджеров, был сбит над западной частью Ливии. Посадка была очень тяжелой и многие пострадали. Мы сейчас не можем сбросить им необходимое медицинское оборудование и Вам придется лететь за ними, чтобы вызволить их. Если это Вам удастся, то мы будем готовы сделать все необходимое для этих рейнджеров.

SANCTION - Секретный рапорт агента сообщил, что на днях будет произведен террористический акт. С целью этого была сформирована специальная террористическая группа во главе с ливийским майором. Чтобы предотвратить теракт, Вам необходимо уничтожить тент в лагере террористов, где он размещается. Мы посылали воздушное подразделение истребителей В-2 сделать эту работу, но все они были сбиты и наши приборы не смогли определить местонахождение этого человека.

AERIAL INTERCEPT - Мы получили информацию о том, что на вертолете, вылетающем с главной базы ливийцев вывозятся документы, уличающие многие африканские правительства в в поддержке различных террористических актов. Эти бумаги предполагается вывезти из Ливии. В Белом Доме решили, что этого допустить нельзя. Поэтому Вам придется вылететь на своем вертолете, чтобы уничтожить вертолет Ми-8 Хип, и еще Вам придется иметь дело с тяжеловооруженными вертолетом Ми-24, сопровождающим эти бумаги.

CHEMICAL WARFARE - Ливийская Армия задумала акт неслыханного и жесточайшего варварства. Они блокировали группу рейнджеров в одной деревне и решила уничтожить ее. От местного информатора стало известно, что они хотят применить для уничтожения этой группы химический газ под названием "Green Rain" ("Зеленый Дождь"). Вы должны найти и разрушить вертолет Ми-8, который несет на своем борту баки с этим ужасным химическим газом. Его сопровождают 6 вертолетов.

FREE FLIGHT - См. выше.

ВОСТОЧНАЯ ГЕРМАНИЯ:

ALPHA STRIKE - См. Выше.

MEDEVAC - Группа Специального Назначения прошлой ночью потерпела аварию. "Black Hawk", на котором они летели, разбился рядом у советского радарного поста. Трое из них серьезно ранены. Спецгруппа поддержала пилота, решившего идти ночью, чтобы вызвать помощь, поэтому Вам придется совершить две посадки, чтобы забрать всех. Будьте очень осторожны до того момента, пока Вы не сядете на аэродроме со всей Спецгруппой. После посадки отвезите раненых в мобильный госпиталь, а остальных - в место их дислокации.

ROW RISCUE - Три натовских офицера сейчас находятся в соседнем лагере для военнопленных. Выполняя наблюдательскую миссию , они были на Германской территории на месте встречи, когда вылетело наше воздушное звено и были сразу же арестованы. Ваша задача-ворваться в лагерь, взять их на борт и быстренько убраться прочь. В то время, когда Вы будете в лагере, они будут на своей обычной пятнадцатиминутной прогулке. Не спешите радоваться, когда Вы покинете лагерь: может оказаться очень сложным объяснить что-нибудь хорошим парням из числа плохих парней, когда Вы заняты полетом и стрельбой.

SURGICAL STRIKE - См. Выше.

DUSTOFF - Разведка сообщила, что один из наших Apache'ей упал рядом у границы. Пилот еле успел покинуть горящий вертолет и мы должны спасти его утомленные телеса. К несчастью, русские засекли место крушения и окружили его. Если пилот будет захвачен, то все, что он знает о нашей обороне, будет известно русским. Поэтому Вам придется с большим риском спасти пилота, прежде чем русские подразделения окружат и схватят его.

SUPPLY RUN - Один из наших АН-64 APACHE'ей был поврежден вражеским огнем в

воздушном рейде и упал. Крушение произошло в лесистой местности. Первый пилот не пострадал, но второй пилот был ранен. Пилот замаскировал свой вертолет и передал аварийный сигнал о помощи. Он будет ждать недалеко от места аварии. Если Вы сможете доставить ему необходимые запчасти и медикаменты, то он сможет отремонтировать свою машину и вылететь домой. Он сумел сохранить свой APACHE и не нуждается в том, чтобы его подбирали.

B-2 SUPPORT - Новейший бомбардировщик B-2, выполненный по технологии "STELS" должен провести испытательный полет. Его новейшей программное обеспечение, управляющее подавлением отраженнных сигналов, не может обрабатывать информацию с частотой выше 32 мГц, поэтому он полностью беззащитен против радарных станций слежения типа SAM. Вам надо лететь впереди B-2 и уничтожить две станции SAM-2. Если Вы не уничтожите их, то B-2 будет прекрасной мишенью.

CHOPPER ESCORT - Русский министр Военно-Воздушных Сил сообщил нам, что его некоторые друзья, поддерживавшие его в делах реформ, арестованы. Если Вы сможете вывезти этих людей, то мы получим от них бесценнейшую информацию и также отвлечем внимание КГБ от поисков министра. Мы организуем полет UH-60, чтобы забрать их. Вы должны сделать следующее: Прибыть к месту посадки (LZ Alpha), подавить вражеский огонь, пока происходит высадка десанта. Цельтесь лучше, пока наши люди не вытащат их.

PICKUP - Русский министр Военно-Воздушных Сил, напуганный преследованиями за его реформистские идеи, решил перейти на нашу сторону. Он сообщил нам, что для своего побега он использует вертолет Ка-34 HOKUM. Ваша задача - придти к месту его нахождения, уничтожить всю вражескую технику для того, чтобы вертолет этого министра мог лететь без риска быть сбитым и эскортировать HOKUM на нашу базу в Boitzenhegen.

AERIAL INTERCEPT - Разведка Советской армии вычислила, где мы держим министра Военно-Воздушных Сил, который перешел на нашу сторону. Они подготовили ударную группу из спецотдела "Борода Ленина" - ответвление ГРУ, для его уничтожения. Наша противоударная группа скоро прибудет на аэродром рядом с границей и воспользуется любым удобным случаем для уничтожения всей этой группы, прежде чем они смогут пройти нашу границу. Эта ударная группа путешествует на вертолете Ми-8, сопровождаемая тяжеловооруженными вертолетами. Вы должны уничтожить его до того, как он сядет.

FREE FLIGHT - См. выше.

При выборе миссий Вам доступны клавиши "UP" и "DOWN" для перемещения ярко-зеленого курсора вверх и вниз. "ENTER" - подтверждение выбора миссии. Ярко-зеленый цвет курсора в этом случае меняется на темно-зеленый. При выборе миссии Вы переходите в режим чтения документов, необходимых для выполнения миссии. Всего Вы можете просмотреть 4-5 страниц.

На первой или первой и второй страницах Вы можете прочитать, что надо делать при выполнении данной миссии (см. выше).

На второй или третьей странице Вы можете выбрать вертолет, который наиболее подходит для той или иной миссии. В центре изображены четыре вертолета - Apache-Апач, Black Hawk-Блэк Хаук, LHX-Лхаикз, Osprey-Оспрей. Под их изображениями указаны их названия. Пользуясь клавишами "RIGHT", "LEFT" можно выбрать вертолет, подсветив его название. Сверху указывается название вертолета, наиболее подходящего для данной миссии. Если какое-либо изображение вертолета заштриховано, то это значит, что эту технику Вы выбрать не можете (не годится для данной миссии или уничтожена (то есть нет в наличии)). Внизу приводится свежий рапорт разведки, сообщающий о том, что может быть на Вашем пути при выполнении миссии.

На третьей или четвертой странице Вы можете выбрать вооружение для установки на Вашу технику. Ниже приводится указание количества вооружения, которое может нести тот или иной вертолет или самолет и характеристика каждого вида вооружения:

ВООРУЖЕНИЕ:

APACHE - АПАЧ

CHIN TURRET - ПЕРЕДНЯЯ ТУРЕЛЬ

1200 30 MM CHAIN GUN - 1200 30ММ КРУПНОКАЛИБЕРНЫЙ ПУЛЕМЕТ

INNER WING - ВНУТРЕННЯЯ ПОДВЕСКА

8 HELLFIRE - 8 ХЕЛИФАЙЕРОВ (САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ)

8 TOW - 8 ТОУ (ТЯЖЕЛЫЕ САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ ДЛЯ БЛИЖНЕГО БОЯ (ПРОТИВОТАНКОВЫЕ))

38 57 MM FFAR - 38 57 ММ ФЕФАРОВ (НЕУПРАВЛЯЕМЫЕ РАКЕТЫ)

OUTER WING - ВНЕШНЯЯ ПОДВЕСКА

8 HELLFIRE - 8 ХЕЛИФАЙЕРОВ (САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ)

8 TOW - 8 ТОУ (ТЯЖЕЛЫЕ САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ ДЛЯ БЛИЖНЕГО БОЯ (ПРОТИВОТАНКОВЫЕ))

38 57 MM FFAR - 38 57 ММ ФЕФАРОВ (НЕУПРАВЛЯЕМЫЕ РАКЕТЫ)

WINGTIP - КРАЙНЯЯ ПОДВЕСКА

2 SIDEWINDER - 2 САЙДЕВИНДЕРА (САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ)

4 STINGER - 4 СТИНГЕРА (САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ, СЛАБЕЕ САЙДЕВИНДЕРОВ)

BLACK HAWK - БЛЭК ХАУК

CABIN WINDOW - ОТСЕК КАБИНЫ

1500 7.62 MM CHAIN GUN - 1500 7.62 ММ-КАЛИБЕРНЫЙ ПУЛЕМЕТ

INNER WING - ВНУТРЕННЯЯ ПОДВЕСКА

2400 7.62 MM * 5 GUN - 2400 7.62 MM * 5 КАЛИБЕРНЫЙ ПУЛЕМЕТ (ПЯТЬ ПУЛЕМЕТОВ СПАРЕНЫ ДРУГ С ДРУГОМ)

OUTER WING - ВНЕШНЯЯ ПОДВЕСКА

8 TOW - 8 ТОУ (ТЯЖЕЛЫЕ САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ ДЛЯ БЛИЖНЕГО БОЯ (ПРОТИВОТАНКОВЫЕ))

38 57 MM FFAR - 38 57 ММ ФЕФАРОВ (НЕУПРАВЛЯЕМЫЕ РАКЕТЫ)

2 SIDEWINDER - 2 САЙДЕВИНДЕРА (САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ)

4 STINGER - 4 СТИНГЕРА (САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ, СЛАБЕЕ САЙДЕВИНДЕРОВ)

LHX - ЛХАИКЗ

CHIN TURRET - ПЕРЕДНЯЯ ТУРЕЛЬ

2000 20 MM CHAIN GUN - 2000 20 ММ-КАЛИБЕРНЫЙ ПУЛЕМЕТ

INTERNAL - ВНУТРЕННЯЯ

4 SIDEWINDER - 4 САЙДЕВИНДЕРА (САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ)

8 STINGER - 8 СТИНГЕРОВ (САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ, СЛАБЕЕ САЙДЕВИНДЕРОВ)

WING - КРЫЛО

8 HELLFIRE - 8 ХЕЛИФАЙЕРОВ (САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ)

8 TOW - 8 ТОУ (ТЯЖЕЛЫЕ САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ ДЛЯ БЛИЖНЕГО БОЯ (ПРОТИВОТАНКОВЫЕ))

38 57 MM FFAR - 38 57 ММ ФЕФАРОВ (НЕУПРАВЛЯЕМЫЕ РАКЕТЫ)

OSPREY - ОСПРЕЙ

CHIN TURRET - ПЕРЕДНЯЯ ТУРЕЛЬ

1200 25 MM * 5 GUN - 1200 25 MM * 5 КАЛИБЕРНЫЙ ПУЛЕМЕТ (ПЯТЬ ПУЛЕМЕТОВ СПАРЕНЫ ДРУГ С ДРУГОМ)

INTERNAL - ВНУТРЕННЯЯ

2500 25 MM * 5 GUN - 2500 25 MM * 5 КАЛИБЕРНЫЙ ПУЛЕМЕТ (ПЯТЬ ПУЛЕМЕТОВ СПАРЕНЫ ДРУГ С ДРУГОМ)

8 HELLFIRE - 8 ХЕЛИФАЙЕРОВ (САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ)

8 TOW - 8 ТОУ (ТЯЖЕЛЫЕ САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ ДЛЯ БЛИЖНЕГО БОЯ (ПРОТИВОТАНКОВЫЕ))

38 57 MM FFAR - 38 57 MM ФЕФАРОВ (НЕУПРАВЛЯЕМЫЕ РАКЕТЫ)
2 SIDEWINDER - 2 САЙДЕВИНДЕРА (САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ)
4 STINGER - 4 СТИНГЕРОВ (САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ, СЛАБЕЕ САЙДЕВИНДЕРОВ)

При выборе вооружения Вы можете использовать "UP" и "DOWN" для перемещения между видами подвесок. Текущая подвеска подсвечивается ярко-зеленым цветом и дополнительно подчеркивается. "SPACE" - изменить вооружение, которое будет установлено на подвеску (при этом слева от названия вооружения ставится галочка). "ENTER" - переход к просмотру карты зоны боевых действий, где Вам надо будет выполнять миссию.

На карте боевых действий Вы можете увидеть прямоугольнички, 3 или 4 штуки. Первый - (TAKEOFF-ПОКИДАТЬ) - место Вашего старта, второй (LAN-DING - ПОСАДКА) - место Вашей посадки. Остальные - места, где надо выполнять миссии. Иногда при наличии 4 прямоугольников на карте можно прочитать слова на одном из прямоугольников - ENEMY DESTIGNATION - МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ ВРАГА, или ENEMY ORIGIN - МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЯ ВРАГА и т. д. "ENTER" - и Вы переходите в режим выполнения миссии!

При чтении документов Вам доступны следующие клавиши: "ENTER", "PGDN" - переход к следующей странице, "ESC", "PGUP" - переход к предыдущей странице. "HOME" - вернуться к первому документу, "END" - вернуться к последнему документу.

Вы увидите панорамную, постепенно увеличивающуюся картину, приближаясь с высоты "птичьего" полета к аэродрому, с которого Вы стартуете и затем увидите вертолет, выбранный Вами сзади в изометрии. Через некоторое время Вы оказываетесь в кабине вертолета. Для мгновенного перехода нажимайте "SPACE". Теперь приведем виды приборных панелей всех четырех единиц боевой техники с необходимыми пояснениями.

APACHE:

```
SPD: 150                 32 33 34 35 П                ALT: 522
VSI: 00.00
HELLFIRE 8                                            TIME: 2
                                                      ZOOM: 2

T F O H    -50   0   50                 9   0   1    ***@  CH 15
           .....*SPD                    8 ALT*  2    STG
           200  150  100                7 6 5 4 3    ***@  FL 15

FIRE CONTROL            * NAV STATUS *
HELLFIRE                1. TAKEOFF                   1   2
1200        2              12 FT AT 0'             5   VSI
8 8      8 8            2. PRISON CAMP             0 --*--  3
           --\/\/--        21.6 MI AT 147'         5
                        3. LANDING                   1   2
                           13.0 MI AT 169'
```

Обозначения индикаторов на экране:

Индикатор SPD (левый верхний угол) - указатель скорости, индикатор VSI (левый верхний угол) - указатель вертикальной скорости. ALT (правый верхний угол) - указатель высоты, на которой находится вертолет, ZOOM:2 (правый нижний угол) - указатель увеличения обзора (изменяется от 1 до 364 с шагом 2 единицы). TIME:2 (правый нижний угол) - указатель ускорения времени в два раза (по умолчанию - "реальное" время (индикатор при этом не горит)). HELLFIRE 8 (левый нижний угол) - индикатор оружия, установленного в данный момент. Градусная линейка - масштабно-курсорная линейка. Уголок рядом и под ней - указатель направления на цель

Описание приборов на панели:

Приборы с надписями SPD, ALT, VSI являются приборами, такими, как спидометр,

альтиметр и спидометр вертикальной скорости. Квадратик с белой точкой в центре - это радар (зеленая точка - Вы, желтые точки - ракеты, коричневые точки - наземные цели (как свои, так и враги), голубые - вертолеты и самолеты (как свои, так и враги). Внимание: люди на радаре не отображаются, поэтому почаще нажимайте "ENTER", если Вы не хотите быть сбитым гранатометчиком или Иваном, Абдуллой, Нгуеном (ненужное зачеркнуть) со "Стингером". Прибор с таким значком "--\/\/--" и с двумя полукругами синего и коричневого /зеленого цветов - показывает положение крена вертолета относительно земли. Прибор со строкой " * NAV STATUS * " - здесь Вы можете узнать курс на место Вашего вылета, цель/цели, курс на аэродром посадки после выполнения миссии. Если свести цифру курса Вашей цели к нулю, то Вы будете лететь точно к ней. Прибор с четырьмя столбиками и буквами T F O H - прибор указания тяги двигателя (T), количества топлива (F), давления в топливопроводе (O), давления в гидросистеме, отвечающей за управление вертолетом (H). Если столбик-индикатор гидросистемы или топливопровода красного цвета, то знайте, что у Вас осталось только то время, которое необходимо для того, чтобы красный столбик опустился. Если Вы не успели сесть до опускания покрасневшего столбика, то у Вас есть еще 2-3 минуты, после чего Вас ждет падение с высоты, и возможно, гибель... А вообще-то все столбики при нормальных условиях должны быть зеленого цвета. Изменяться в высоте могут только столбики-индикаторы тяги и топлива. А давление в гидросистеме и топливопроводе должно быть неизменным (не надо лезть под ракеты и т. п., что может преждевременно привести Вас к несвоевременной кончине)! Прибор с буквами CH и FL - указатель наличия у Вас противоракетной (C-CHAFF) и дымовой защиты (F-FLARE). Шесть лампочек-индикаторов готовности к применению защиты. Если горят три верхние или две лампочки - применяйте CHAFF (клавиша "C"), с FLARE (клавиша "F") - аналогично. Но перед применением, проверьте наличие отображения ракет на радаре (может быть ложная тревога). При мигании одной лампочки приготовьтесь - это предупреждение! Прибор с надписью строкой "FIRE CONTROL" - указатель оружия, имеющегося у Вас в данный момент, и его количество (название установленного оружия указывается ниже надписи и высвечивается подвеска этого оружия на силуэте несущих подвесок вертолета).

Управление вертолетом при полете:

"UP", "DOWN" - Перемещение вертолета вперед-назад.
"RIGHT", "LEFT" - Перемещение вертолета вправо-влево.
"ENTER" - Захват цели (повторное нажатие-переход к следующей цели (если они обе видны из кабины вертолета)).
"~" - Экстренный сброс тяги (повторное нажатие восстанавливает тягу).
1, 2, 3, 4, 5 - Увеличение/уменьшение тяги двигателя на 20 %. Чтобы лететь на одной и той же высоте, держите 50 % тяги (нажмите клавишу 3). Рекомендуемая высота для полета - 320-390 метров.
6, 7 - Увеличение/уменьшение тяги двигателя на 6 %.
9, 0 - Быстрый поворот вертолета против и по часовой стрелке.
"-", "+" - Уменьшить/увеличить степень обзора.
W - Переключение между курсами на место взлета, места посадки и местонахождения цели.
I, R - Включить автоматическое отстреливание защиты.
C, F - Ручное отстреливание защиты.
"[", "]" - Переключение с одного вида оружия на другой.
A - Переключение между режимом просмотра названия и курсов мест целей полета и режимом просмотра повреждений вертолета (название поврежденной детали подсвечивается красным) и режимом просмотра цели (если была нажата клавиша "ENTER" и камерой была захвачена цель).
H - Изменение цвета сообщений, выдаваемых на экран обзора вертолета.
"?" - Немедленная установка вертолета в нормальное положение по авиагоризонту (помогает при выводе вертолета из крена).
CTRL-P - Пауза.
CTRL-H - Вид из вертолета без приборной панели.
CTRL-A - Установка видов информации, отображаемых на экране сообщений. При этом Вам надо будет установить/отключить отображение состояния узлов двигателя, просмотр

камерой и режима курса (клавиши 1, 2, 5). Конец работы-нажатие клавиши "SPACE".
"ESC" - Переход в следующее меню:

1	2	3	4	5
?	**SOUND**	**CONTROL**	**VIEW**	**SIM**

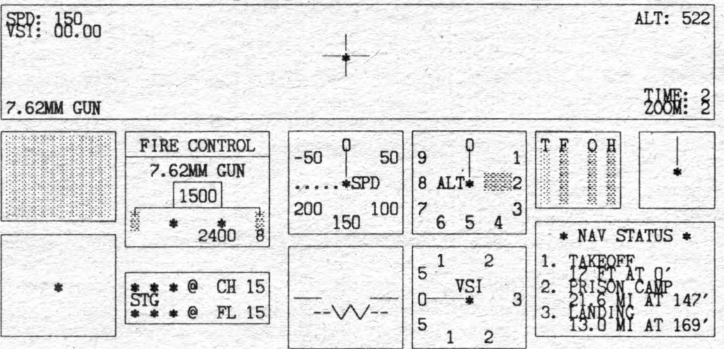
1 - END MISSION CTRL-Q - Прервать миссию.
EXIT TO DOS CTRL-C - Выход в ДОС.
ABOUT LHX - Информация о версии игры и ее изготовителе.
2 - SOUND - Звук установлен.
NO SOUND - Звук отключен.
BACKGROUND SOUNDS - Включить звуковое сопровождение всего шумящего и находящегося в пределах Вашей слышимости.
MISSILE WARNING SOUNDS - Установка звуковых предупредительных сигналов в состояние готовности (при приближении вражеской ракеты к Вам, раздается сигнал сирены).
3 - KEYBOARD - Установка управления клавиатурой.
JOYSTICK - Установка управления джойстиком.
MOUSE - Установка управления мышью.
SLOW MOUSE - Установка управления медленной мышью (если при установке MOUSE все происходит слишком быстро).
4 - COCKPIT F1 - Вид из кабины вертолета.
MAST F2 - Вид, как бы если Вы сидели бы на самой верхушке главного ротора.
MAP F3 - Просмотр карты. 1-место Вашего взлета, 2 или 2 и 3 - места Ваших целей, 3 или 4 - места посадки после выполнения миссий.
RIGHT SIDE F4 - Вид вертолета справа.
LEFT SIDE SHIFT-F4 - Вид вертолета слева.
CHASE PLANE F5 - Вид вертолета сзади.
FRONT SHIFT-F5 - Вид вертолета спереди.
GROUND F6 - Вид с земли на вертолет.
CIRCLING SHIFT-F6 - Просмотр вертолета со всех сторон со вращением.
PLAYER->TARGET F7 - Вид с вертолета на цель (при этом должна быть захвачена цель!).
TARGET->PLAYER F8 - Вид с цели на вертолет (при этом должна быть захвачена цель!).
SATELLITE F9 - Вид со спутника на вертолет. Причем несколько нажатий F9 уменьшат разрешение просмотра, а SHIFT-F9 - увеличат разрешение просмотра.
MISSILE F10 - Вид с ракеты или пули с вертолета. Если Вы нажмете эту клавишу, затем выстрелите каким-нибудь видом оружия, то Вы сможете увидеть, как ракета или пуля идут к цели. Чтобы отключить этот вид, нажмите F1.
TARGET SHIFT-F10 - Вид на цель, которая была последней захвачена камерой.
ZOOM IN "+" - Увеличить разрешение просмотра (работает во всех режимах просмотра).
ZOOM OUT "-" - Уменьшить разрешение просмотра (работает во всех режимах просмотра).
5 - LOW DETAIL -
MEDIUM DETAIL - Установка степени графического разрешения
HIGH DETAIL -
SLOW COCKPIT -
MEDIUM COCPIT - Установка степени быстроты движения
FAST COCKPIT -
SET DEFAULTS CRT CONFIG - Установить текущие параметры монитора (если, скажем, у Вас VGA-монитор, а параметры игры установлены для монитора CGA.
EASY LANDING - Легкая посадка (имеет смысл устанавливать эту опцию для новичков).
ALWAYS SHOW HUD INFO - Всегда отображать информацию (сообщения о повреждениях и т. д.).

ZOOM TO/FROM BRIEFING - увеличивать/уменьшать время подготовки к инструктажу.

ELIMINATE FLICKER - Уничтожить мерцание (в ходе игры при этой снятой опции иногда появляется неприятное мигание экрана.

Вертолет BLACK HAWK:

Приборная доска вместе с экраном обзора:



Обозначения индикаторов на экране:

Смотрите описание обозначения индикаторов на экране вертолета APACHE.

Описание приборов на панели:

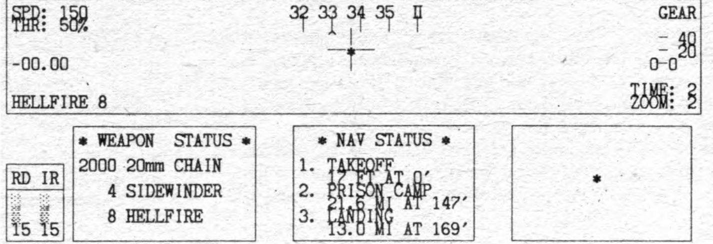
Смотрите описание приборов на панели вертолета APACHE.

Управление вертолетом при полете:

Смотрите описание управления вертолетом при полете APACHE.

Вертолет LHX:

Приборная доска вместе с экраном обзора:



Обозначения индикаторов на экране:

Смотрите описание обозначения индикаторов на экране вертолета APACHE. Но есть и еще кое-что новенькое: В правом верхнем углу-индикатор шасси, справа, в середине-шкала альтиметра, индикатор THR-индикатор тяги, индикатор -00.00 - индикатор вертикальной скорости.

Описание приборов на панели:

Здесь только три дисплея, для которых можно определить вид выдаваемой ими информации (см. ниже "Управление вертолетом при полете").

Слева внизу размещен прибор с надписями IR RD, показывающий наличие противоракетной защиты.

Управление вертолетом при полете:

"UP", "DOWN" - Перемещение вертолета вперед-назад.

"RIGHT", "LEFT" - Перемещение вертолета вправо-влево.
"ENTER" - Захват цели (повторное нажатие-переход к следующей цели (если они обе видны из кабины вертолета)).
"~" - Экстренный сброс тяги (повторное нажатие восстанавливает тягу).
1, 2, 3, 4, 5 - Увеличение/уменьшение тяги двигателя на 20 %. Чтобы лететь на одной и той же высоте, держите 50 % тяги (нажмите клавишу 3). Рекомендуемая высота для полета - 320-390 метров.
6, 7 - Увеличение/уменьшение тяги двигателя на 6 %.
9, 0 - Быстрый поворот вертолета против и по часовой стрелке.
"-", "+" - Уменьшить/увеличить степень обзора.
W - Переключение между курсами на место взлета, места посадки и местонахождения цели.
I, R - Включить автоматическое отстреливание защиты.
C, F - Ручное отстреливание защиты.
"[", "]" - Переключение с одного вида оружия на другой.
H - Изменение цвета сообщений, выдаваемых на экран обзора вертолета.
"?" - Немедленная установка вертолета в нормальное положение по авиагоризонту (помогает при выводе вертолета из крена).
CTRL-P - Пауза.
CTRL-H - Вид из вертолета без приборной панели.
"ESC" - Переход в следующее меню:

1	2	3	4	5
?	**SOUND**	**CONTROL**	**VIEW**	**SIM**

Меню аналогично АПАЧ.

CTRL-A -
CTRL-S - Установка видов информации, выдаваемой на экран.
CTRL-D -

При этой операции надо определить показ камерой, режима курса, радара, наличия оружия, степени повреждения вертолета (названия поврежденных деталей подсвечиваются красным), степени состояния двигателя (тяга, топливо, высота, давление в гидросистеме и топливопроводе). Установка режимов производится клавишами 1, 2, 3, 4, 5, и 6.

A -
S - Переключение между режимами отображения информации.
D -

G - Выпустить/втянуть шасси.

Вертолет OSPREY:

Обозначения индикаторов на экране:

Смотрите описание обозначения индикаторов на экране вертолета LHX.

Описание приборов на панели:

Смотрите описание приборов на панели вертолетов APACHE и LHX.

Управление вертолетом при полете:

"UP", "DOWN" - Перемещение вертолета вперед-назад.
"RIGHT", "LEFT" - Перемещение вертолета вправо-влево.
"ENTER" - Захват цели (повторное нажатие-переход к следующей цели (если они обе видны из кабины вертолета)).
"~" - Экстренный сброс тяги (повторное нажатие восстанавливает тягу).
1, 2, 3, 4, 5 - Увеличение/уменьшение тяги двигателя на 20 %. Чтобы лететь на одной и той же высоте, держите 50 % тяги (нажмите клавишу 3). Рекомендуемая высота для полета - 320-390 метров.
6, 7 - Увеличение/уменьшение тяги двигателя на 6 %.
9, 0 - Быстрый поворот вертолета против и по часовой стрелке.
"-", "+" - Уменьшить/увеличить степень обзора.

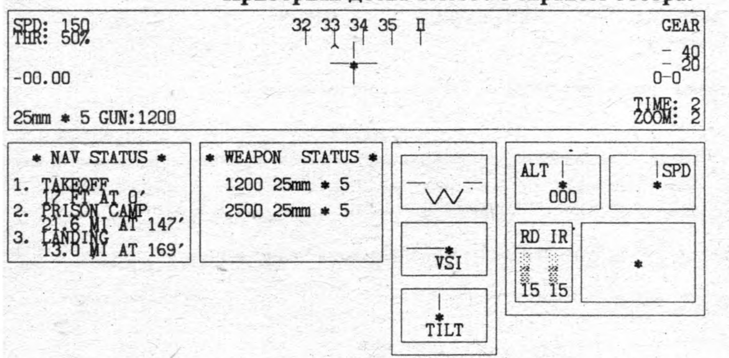
W - Переключение между курсами на место взлета, места посадки и местонахождения цели.
I, R - Включить автоматическое отстреливание защиты.
C, F - Ручное отстреливание защиты.
"[", "]" - Переключение с одного вида оружия на другой.
H - Изменение цвета сообщений, выдаваемых на экран обзора вертолета.
"?" - Немедленная установка вертолета в нормальное положение по авиагоризонту (помогает при выводе вертолета из крена).
CTRL-P - Пауза.
CTRL-H - Вид из вертолета без приборной панели.
"ESC" - Переход в следующее меню:

1	2	3	4	5
?	**SOUND**	**CONTROL**	**VIEW**	**SIM**

Меню аналогично АПАЧ.
G - Выпустить/втянуть шасси.
V - переход из вертолетного режима полета в самолетный и наоборот.
CTRL-A -┐
CTRL-S -┘ Установка видов информации, выдаваемой на экран.

OSPREY:

Приборная доска вместе с экраном обзора:



При этой операции надо определить показ камерой, режима курса, радара, наличия оружия, степени повреждения вертолета (названия поврежденных деталей подсвечиваются красным), степени состояния двигателя (тяга, топливо, высота, давление в гидросистеме и топливопроводе). Установка режимов производится клавишами 1, 2, 4, 5, и 6.
A -┐
S -┘ Переключение между режимами отображения информации.

Дальше приводится список почти всей техники, встречающейся в различных частях света с указанием ее принадлежности (для идентификации своих и врагов):

Вьетнам:

Вражеская техника:		Своя техника:	
Наземная	Воздушная	Наземная	Воздушная
SA-9 GASKIN	MI-24 HIND	M113	UH-60 BLACKHAWK
T-80	MI-8 HIP	M1 ABRAMS	и т. д.
T-72	MIG-27 FLOGGER	M2 BRADLEY	
C&C VEHICLE	SU-25 FROGFOOT	и т. д.	
2SU-23 SHILKA	и т. д.		

2SU-57
SA-1 GAINFUL
S-60
SA-6 GAINFUL
SA-12 GLADIATOR
S-123 180 GUN
SA-8 GESCA
MAN WITH SA-7
MAN WITH AK-47
и т. д.

Ливия:

Вражеская техника:		Своя техника:	
Наземная	Воздушная	Наземная	Воздушная
SA-9 GASKIN	MI-24 HIND	M113	UH-60 BLACKHAWK
BRDM-2	MI-8 HIP	M1 ABRAMS	и т. д.
T-72	MIG-27 FLOGGER	M2 BRADLEY	
C&C VEHICLE	и т. д.	и т. д.	
2SU-23 SHILKA			
2SU-57			
S-60			
BTR-70			
SA-12 GLADIATOR			
SA-8 GESCA			
S-123 180 GUN			
SA-1 GAINFUL			
SA-6 GAINFUL			
MAN WITH SA-7			
MAN WITH AK-47			
и т. д.			

Восточная Германия:

Вражеская техника:		Своя техника:	
Наземная	Воздушная	Наземная	Воздушная
SA-9 GASKIN	MI-24 HIND	M113	UH-60 BLACKHAWK
T-80	MI-8 HIP	M1 ABRAMS	и т. д.
T-72	MIG-27 FLOGGER	M2 BRADLEY	
C&C VEHICLE	SU-25 FROGFOOT	и т. д.	
2SU-23 SHILKA	и т. д.		
2SU-57			
S-60			
SA-12 GLADIATOR			
S-123 180 GUN			
BTR-70			
SA-6 GAINFUL			
SA-1 GAINFUL			
SA-8 GESCA			
MAN WITH SA-7			
MAN WITH AK-47			
и т. д.			

Если Вы досрочно прервете миссию, то Вы увидите свое панорамное удаление от вертолета/самолета снизу вверх и затем сможете прочитать рапорт о своей миссии: 1 стр. - результат Вашей миссии, 2 стр. - знак вашего чина, награды и количество очков, начисленных Вам, 3 стр. - сообщение о состоянии техники, на которой Вы выполняли миссию. Управление при просмотре рапорта такое же, как и при просмотре инструктажа. При

выполнении своей миссии до конца или гибели будет то же самое. После просмотра рапорта Вы сможете выбрать себе другую миссию, или еще что-нибудь.

РЕКОМЕНДАЦИИ

Везде, где это возможно, пользуйтесь APACHE'ем (очень мощное вооружение). Берите только ракеты HELLFIRE и STINGER. Обычно, для всех видов вражеской техники достаточно одной ракеты HELLFIRE, а для танка T-80 - одна HELLFIRE и несколько очередей из пулемета (он самонаводится на цель, если она поймана в прицел, но только в том случае, если она видна в обзорное стекло). Для вертолета MI-8 HIP иногда, на близком расстоянии, достаточно одного STINGER'а. Чаще пользуйтесь пулеметом, экономьте ракеты, а если целей много, то крошите все подряд ракетами, пока Вас не сбили плотным огнем. LHX - это легкий вертолет - годится для не очень опасных миссий. У него тоже самонаводящийся пулемет и к тому же он очень верткий (если уметь управлять). У OSPREY и BLACKHAWK'а - пулемет не самонаводящийся. Ракеты TOW-просто мерзость!!!
пока ими пытаешься попасть в цель, тебя сто раз пристрелят, чтоб не рыпался. А FFAR'ы-ими хорошо курочить бункеры-достаточно двух-трех ракет (при метком попадании). Их можно использовать и против других видов техники, но не стоит (при промахе надо заходить еще два-три раза, а за это время, еще, чего доброго, собьют. Лучше уж сразу HELLFIRE расстреливать).

Боевую практику лучше начинать во Вьетнаме, потом можно полетать и в Ливии, и уже тогда, когда Вы станете суперасом - в Восточной Германии (там-сущий ад!!!).

У Д А Ч И ! ! !

"LODE RUNNER"

Задача играющего - провести человечка по каменному лабиринту. Он может двигаться вправо, влево, вверх, вниз и прожигать кирпичи.

Клавиши управления:

UP - вверх;
DOWN - вниз;
RIGHT - вправо;
LEFT - влево;
V - прожигание кирпичей слева;
B - прожигание кирпичей справа.

Белого человечка постоянно преследуют красные. На разных уровнях их количество различно.

На каждом уровне выход из лабиринта находится вверху экрана. Это может быть либо постоянно присутствующая лестница, либо лестница, которая появляется после того, как Вы соберете все контейнеры. Количество контейнеров на каждом уровне различно.

Преследователи могут похищать контейнеры, но, как правило, они их теряют попадая в ямы.

На первом уровне Вам дается пять жизней. По мере прохождения уровней Вам добавляется по одной жизни.

При нажатии клавиши "ESC", внизу экрана появляется **меню:**

J - джойстик;
S - музыка;
M - количество жизней (можно установить различное количество начальных жизней, каждое нажатие "M" добавляет одну жизнь. Начальное значение - 5);
L - можно установить уровень (всего - 75 уровней, затем они циклически повторяются);
LEFT/RIGHT - увеличение скорости (от 0 до 9);
X,Y - вращение;
A - выход на указанный уровень;
Q - выход из игры;

К - переопределение клавиш.

Полезные советы:

1. Красных человечков можно замуровывать прожигая перед ними ямы. Но одной ямы недостаточно, так как они из нее выпрыгивают. Надо прожигать несколько ям подряд.

2. На некоторых уровнях есть свои особенности. Например, на уровне 25 один контейнер находится в правом верхнем углу экрана. Вы до него добраться не сможете. Поэтому необходимо замуровать красного человечка. Когда Вы их замуровываете они не погибают, а опускаются сверху экрана и могут прихватить с собой контейнер и оставить где-то в другом месте.

3. Внимательно следите, чтобы самим не попасть в ловушку, когда Вы опускаетесь в какую-нибудь яму за контейнером. Необходимо, чтобы у Вас было достаточно места для прожигания себе выхода. Под собой Вы прожигать не можете.

4. В некоторых местах встречаются скрытые провалы.

5. Записаться в таблицу лучших результатов Вы сможете если не изменили начальных параметров (количество жизней и т. д.).

"MONKEY ISLAND 2"

В "MONKEY ISLAND 2" Вы играете роль Гайбраша Тилвуда. Спустя несколько месяцев после того, как он расправился с духом пирата Ле Чака и освободил свою возлюбленную - госпожу Элейн Марли (в "MONKEY ISLAND"), Гайбраш проделал путь на остров Скэб в поисках счастья. Здесь Вы и вступаете в игру. Вы управляете действиями Гайбраша в его поисках приключений, сокровищ и себе равных.

Начало игры.

История начинается с того, что Гайбраш пытается обьяснить Элейн Марли, каким образом он попал в эту переделку. Сюжет рассказа возвращает нас на остров Скэб, где Гайбраш около костра услаждает слух своих новых друзей приключенчискими историями о своей победе над духом пирата Ле Чака. Из этих коротких сцен Вы узнаете завязку сюжета и получите информацию о героях рассказа.

Управление действиями главного героя начинается с момента его попадания на мост.

Экран дисплея делится на части.

1. Главное окно - основная часть экрана, где происходят все перемещения действующих лиц игры. Диалоги, возникающие между ними, сообщения, относящиеся к игре, также появляются здесь.

2. Возможные глаголы перечислены в нижнем левом углу экрана. Для выбора нужного глагола спозиционируйте курсор под него и нажмите левую клавишу "мыши" или джойстика или "ENTER" на клавиатуре. Програмная реализация игры предполагает автоматическое подсвечивание наиболее подходящего глагола в тот момент, когда курсор в главном окне достигает предмета, представляющего какой-либо интерес. Но он может быть не единственным - пытайтесь использовать все подходящие глаголы.

3. Строка управления находится прямо под главным окном. используйте эту строку для составления предложений, показывающих Гайбрашу что делать. Предложения состоят из глагола и одного или двух существительных. Вот несколько примеров, которые Вы можете использовать в строке управления: "USE STICK BOX" или "USE PINS IN WOODIE DOLL". Соеденяющие предлоги типа "ON" или "WITH" будут автоматически вставлены программой.

Существительные могут быть выбраны двумя способами. Вы можете выбрать объект установкой курсора на предмет в главном окне. Если этот предмет имеет название, оно появится в строке управления. В этом случае, если название предмета не возникает в строке - будьте уверены - этот обьект не имеет значения для главного героя и является лишь частью обстановки. Существительное также может быть выбрано из перечня предметов, имеющихся у Гайбраша.

4. Образы объектов расположены справа от списка глаголов. В начале игры перечень предметов Гайбраша включает только его драгоценности. Когда он подбирает какую-либо

вещь, ее образ добавляется к общему перечню. Число предметов не ограниченно, но если оно более 8, то слева от перечня появляется указатель. Переключением этого указателя осуществляется листание всего перечня.

Для управления перемещениями Гайбраша просто подведите курсор к тому месту, куда Вы хотите его направить и нажмите "ENTER". Заметьте, что глагол "WALK TO" исключен из списков глаголов - это действие является самым частым случаем в игре.

Вскоре Вам представится первая возможность вести диалог с одним из красочных персонажей острова Скэб. Смотрите следующий раздел для более полной информации. Ну а пока взгляните на знак сразу за мостом. Глагол "LOOK AT" оказался выделенным из остальных. Нажмите клавишу "TAB" и Гайбраш подойдет к знаку и скажет Вам, что он увидел. Попробуйте взять этот предмет. Для этого выберите глагол "PICK UP" с помощью курсора и нажмите "ENTER", после чего подведите курсор к знаку. В строке управления появится предложение "PICK UP SIGN". Если Гайбраш еще не находится около предмета, то он подойдет к нему и попытается его взять. Его изображение появится в перечне предметов, то есть знак добавится к общему списку.

Чтобы начать исследование Вуддик, направьте Гайбраша к левому краю экрана. В городе находится много заведений, которые Вам захочется посетить. Мы предлагаем начать исследования с таверны: подойдите к решетке в нижней части главного окна.

Разузнайте у владельца таверны, что Вы сможете сделать. Для этого подведите к нему курсор и нажмите правую кнопку джойстика/мыши или клавишу "TAB".

Попытайтесь пройти через левую дверь. Здесь Вы встретите первое из множества препятствий, которыми усыпан путь Гайбраша. Посмотрите - сможете ли Вы открыть другой путь, чтобы попасть в эту комнату.

Разговоры с героями игры.

В игре Вы встретите изобилие действующих лиц, с которыми Вам следует поговорить. Почти все, кого Гайбраш встречает на своем пути имеют что ему сказать, дружеское или враждебное, полезное или пустое. Часто Вы можете с кем-то поговорить в одной точке игры, получив какую-то информацию, а при более поздней встрече тот же персонаж расскажет новые детали. Для беседы со встречными людьми установите на собеседника курсор и нажмите клавишу "TAB" (первую кнопку джойстика / мыши). Глагол "TALK TO" будет выбран автоматически.

В диалоге, чтобы выбрать нужную фразу, которую должен сказать Гайбраш, из множества предложений, представленных внизу главного окна, просто выберите ее курсором. Естественно, от того, что спросите Вы, будут зависеть ответы людей.

Функциональные клавиши.

Для сохранения игры используйте клавишу "F5". Чтобы потом восстановить сохраненную ситуацию нажмите ту же клавишу в любой момент после загрузки игры.

Чтобы опустить начальные сцены знакомства с героями игры, нажмите клавишу "ESC" или одновременно обе кнопки на джойстике / мыши.

Если Вы захотите начать игру с самого начала, без восстановления, воспользуйтесь клавишой "F8" (для большинства компьютеров).

Пауза - останов игры - "SPACE".

Продолжение - повторное нажатие "SPACE".

Для регулирования длительности задержки сообщений в соответствии со скоростью Вашего чтения используйте клавиши "+" и "-". Когда Вы закончите чтение строки диалога, Вы можете нажать "." (точку) для очистки строки и продолжения игры.

Настройка уровня звука - клавиши "[" и "]", если Ваш компьютер оснащен встроенным динамиком.

Выход из игры - комбинация клавиш "CTRL" плюс "C" (для большинства компьютеров).

<u>Несколько полезных намеков:</u>

- подбирайте все вещи, которые сможете. Вероятнее всего, в некоторый момент все эти странные предметы окажутся нужными для какой-либо цели.
- если Вы попали "в тупик" и не знаете, как действовать дальше, просмотрите весь перечень

предметов, подумайте как их можно использовать, вспомните места, где Вы были раньше, людей, с которыми встречались. Может быть что-то подтолкнет Вас на правильный путь.

- существует не единственный способ решить ту или иную головоломку.

Настройка программы.

Настройка игры может осуществляться с помощью программы "INSTALL" или добавлением при запуске "MONKEY 2" следующих букв:

A - ADLIB MUSIC SUNTHESIZER или SOUND MASTER 2;
S - SOUND BLASTER SOUNDS;
R - ROLAND SOUNDS;
I - встроенный динамик (NORMAL SOUNDS);
M - MCGA-графический адаптер;
V - VGA-графический адаптер;
MO - использование управления "мышью";
J - управление джойстиком;
K - управление с клавиатуры;
например: MONKEY 2 V I;
F5 - сохранение или загрузка игры;
ESC - пропустить начальные сцены;
F8 - рестарт игры;
SPACE - приостановление/продолжение игры;
Управление звуком: встроенный динамик/внешний динамик
[- включить тише;
] - включить громче;
Скорость появления сообщений:
"+" - быстрее;
"-" - медленнее;
"." - очистить строку диалога;
CTRL+M - подключение "мыши";
CTRL+J - подключение джойстика;
ALT+X или CTRL+C - выход из игры;
CTRL+V версия игры.

"MONTEZUMA'S REVENGE"

"MONTEZUMA'S REVENGE" - это игра лабиринтного типа. После загрузки игры на экран выдается **главное меню:**

F1 - клавиатура/джойстик;
F2 - уровень игры 1, 2, 3;
F3 - контроль и переопределение клавиш;
F5 - выход из игры на главное меню;
F10 - пауза;
ESC - выход в DOS.

Установленные значения в пунктах F1 и F2 подсвечиваются красным цветом. Установите необходимые органы управления, определите клавиши, уровень, на котором Вы желаете играть и начинайте игру.

Во время Вашего путешествия по лабиринту Вам будут встречаться различные предметы, которые надо подбирать и за которые даются очки:

ключ - 50 очков;
палка - 100 очков;
щит - 1000 очков.

За каждые 10000 очков дается дополнительная жизнь. В лабиринте Вам также попадаются змеи, летающие черепа, пауки и т. д. Любое столкновение с ними ведет к потере жизни. Всего Вам дается 5 жизней. На экране, сверху игрового поля, слева, изображены: количество

жизней и предметы которые Вы собрали. Ключи расходуются при открывании дверей, а палки при столкновении с черепами. Справа отображается количество набранных очков. Игра примитивная с точки зрения графики, но очень интересная.

Желаем удачи!

"MOON BUGS"

Вы опустились на неизвестную планету (точнее - на Луну) и взяли немного образцов. Нужно погрузить образцы на корабль, но Вам мешают местные жители. Они крадут у Вас баки с образцами, бросают в Вас бомбы, крестики, стреляют ракетами и так далее.

Поверху экрана иногда пролетают всякие объекты, а еще выше появляются цифры - сколько прибавится Вам очков за уничтожение обьекта или сколько вычтется.

Вверху экрана показано:

- число Ваших очков;
- количество жизней;
- окно, где показывается количество очков за уничтожение объекта;
- число очков, максимально набранных в этой игре.

Клавиши управления:

LEFT - влево;
RIGHT - вправо;
F1 - огонь;
SPACE - пауза.

Если Вы без потерь погрузились на корабль, то перед переходом на другой уровень появится что-то страшное, но попадая в него, Вы получаете дополнительные очки. Через каждые 20 тысяч очков Вам дается еще одна жизнь.

Когда Вы закончите уровень, увидите:

REFUELED (баки) -......
STOLEN (украдено) -......
BONUS (премия) -......

Когда Ваш результат будет лучшим, в конце игры появится надпись: новый рекорд____. Нажмите "ENTER" и попытайтесь его улучшить, играя заново.

"MY TENN"

Это простейший теннис. Посередине экрана находится поле, справа написано кто играет и счет.

Меню.

ESC - выход в DOS;
O - демонстрация;
1 - игра для одного игрока;
2 - игра для двух игроков;

После выбора нажмите "SPACE" и начинайте игру.

Клавиши управления для первого игрока:

LEFT - влево;
RIGHT - вправо;
UP - вверх;
DOWN - вниз.

Клавиши управления для второго игрока:

D - вправо;
X - вверх;
W - вниз;
A - влево.

Нажатие двух клавиш - перемещение по диагонали. Подача производится одновременно с

перемещением игрока.

"OPERATION WOLF"

"OPERATION WOLF" - это стрелялка, в которой Вы должны уничтожать движущиеся и неподвижные цели. После загрузки игры на экране появляются миссии, которые Вам надо выполнить. В каждой миссии Вам необходимо уничтожить определенное количество солдат и техники противника. Все миссии выводятся в виде квадратов, внутри которых название миссии и количество живой силы и техники противника, которые необходимо уничтожить. Стрелками изображена последовательность миссий, и эти миссии выполняются только в этой последовательности. Ниже приведены все шесть миссий в той последовательности, в которой Вы их должны пройти.

1. COMMUNICATION SETUP - разрушить коммуникационную систему. В этой миссии необходимо уничтожить 50 солдат, 4 вертолета и 5 БМП.
2. JUNGLE - джунгли. В этой миссии необходимо уничтожить 60 солдат, 8 катеров и 8 БМП.
3. VILLAGE - деревня. В этой миссии необходимо уничтожить 40 солдат, 4 вертолета и 3 БМП.
4. POWDER MAGAZINE - разбить пороховой склад. В этой миссии необходимо уничтожить 69 солдат, 7 вертолетов и 5 БМП.
5. CONCENTRATION CAMP - концентрационный лагерь. В этой миссии необходимо уничтожить 75 солдат, 12 вертолетов.
6. AIRPORT - аэропорт. В этой миссии необходимо уничтожить 85 солдат, 11 вертолетов и 4 БМП.

После загрузки игры на экране появляется прицел. Ваша задача уничтожить живую силу и технику противника которая появляется на экране. При этом старайтесь, чтобы по Вам стреляли как можно меньше. Во время стрельбы по Вам солдаты и техника противника мигают белым цветом. Иногда в Вас будут бросать гранаты, их необходимо расстреливать на лету, или не давать солдатам бросать их.

Клавиши управления:

Курсорными клавишами - перемещаете прицел.

SPACE - огонь из автомата.

ENTER - бросание гранат.

CTRL-Q - выход в DOS.

Справа от игрового поля отображается текущая информация об игре.

Сверху вниз:

1. Количество очков, заработанных Вами (SCORE).
2. Количество оставшихся магазинов с патронами.
3. Количество оставшихся патронов в используемом магазине (полный магазин - 30 патронов).
4. Количество оставшихся гранат.
5. Количество вражеских солдат и техники, которых надо еще уничтожить на данном уровне.

По пути Вы можете пополнить свой арсенал. Все встречающиеся предметы Вы должны расстреливать. Ниже приведены предметы, которые Вы можете встретить.

1. 30 BULLET MAGAZINE - магазин с 30 патронами.
2. ROCKET GRENADE - граната.
3. RESTORY 5 POINTS - восстановить 5 точек.
4. DYNAMITE BOMB - бомба.
5. SUPER MACHINE GUN - супер-автоматическая пушка, действует всего 10 секунд.

В файле "OWCONFIG.DAT" установлена конфигурация игры для конкретного компьютера. Поэтому, если Вы его уничтожите, то сможете настроить игру под свой компьютер (монитор, звук, клавиатура, джойстик, мышь). В процессе настройки файл создается заново

и в следующий раз настраивать игру не надо.

Если после загрузки Вы не будете нажимать клавиши, то компьютер покажет Вам демонстрацию игры и предметы, которые Вы можете брать.

"PARATROOPER"

Третья игра по умственному развитию, после перетягивания каната.

Вы - командир орудийной установки. Не допускайте приземления вражеских парашутистов с обеих сторон Вашей орудийной установки. Если количество парашутистов с любой стороны достигнет четырех, Ваше орудие будет уничтожено. После первого раунда с вертолетами автоматически начинается второй раунд с бомбардировщиками. Стреляйте по ним и по бомбам.

Клавиши управления:

LEFT или 4 - влево;

RIGHT или 6 - вправо;

UP или 8 - огонь и остановка движения пушки;

"ESC" - выход в DOS.

Счет:

вертолет и самолет - 10 очков;

парашутист - 5 очков;

бомба - 30 очков.

Каждый выстрел стоит Вам одного очка. Для начала игры с клавиатурой нажмите "SPACE", с джойстиком - "J".

"PIPE DREAM"

В этой игре Вы - водопроводчик. Под веселенькую музыку Вы увидите первую заставку. Нажмите F1 - начало игры или F2 - установка клавиш.

При нажати F1.

На экране выберите три трубы, которые Вы наиболее часто хотите использовать.

Перемещение курсора:

LEFT - влево;

RIGHT - вправо;

ENTER - выбор трубы;

После небольшой паузы нажмите пробел и начинайте игру.

При нажатии F2.

Меню:

F1 - играет один игрок;

F2 - играют два игрока;

F3 - играет один эксперт;

F4 - тренировочный уровень (Вам не дают очков, ON - включен, OFF - выключен);

F5 - установка клавиш для первого игрока:

F6 - установка клавиш для второго игрока:

F7 - сохранение установленных параметров на диск;

F8 - загрузка установленных параметров с диска;

F9 - переустановка параметров;

F10 - выход в DOS.

PASSWORD (напишите имя игрока): ___

Заданные клавиши первого игрока:

UP - вверх;

DOWN - вниз;

LEFT - влево;

RIGHT - вправо;

SPACE - замена.

Заданные клавиши второго игрока:

W - вверх;

X - вниз;

A - влево;

D - вправо;

TAB KEY - замена.

Вы можете установить свои клавиши. После установки клавиш Вас спросят согласны ли Вы с исправлением (да (Y) или нет (N)).

После того, как Вы установили все по своему вкусу, установите курсор на F1, F2 или F3 и нажмите "ENTER".

Игра.

В центре экрана Вы будете строить свои коммуникации. В левом углу показаны трубы, которые будут Вам подавать (нижняя труба появляется первой). Справа находится уровень воды, когда он кончится, вода польется из трубы обозначенной буквой "S" (она уже находится на поле Вашей водопроводной деятельности). Сверху экрана показывается: уровень, очки и сколько труб нужно проложить на этом уровне. Там, где находится курсор (мерцающий квадрат) появляется очередная труба. Чтобы убрать ненужную трубу нажмите еще раз "SPACE". За одну замененную трубу с Вас снимают 50 очков. Когда вода проходит через проложенную Вами трубу, Вам дают 50 очков, а за лишние трубы 100. На более сложных уровнях на экране будут появляться различные предметы, они или мешают Вам или помогают.

После успешно пройденных четырех уровней появляется премиальный уровень, на нем Вы должны построить коммуникации бросая сверху блоки с трубами.

Полезные советы.

По крестообразным трубам вода всегда течет прямо. Если Вы видите, что труба не подходит, посмотрите, может она будет Вам нужна через одну или две клетки и тогда не уничтожайте ее, а переместите и поставьте дальше.

F - быстрое продвижение воды по трубам;

B - пауза с затемнением экрана;

P - пауза с выходом на первую заставку.

А музыка - просто класс!

Играйте, в хозяйстве - пригодится.

"POP CORN"

Игра незатейливая, но захватывающая. Загрузив эту игру в свой или чужой компьютер (у кого, как с деньгами), Вы увидите **меню:**

F1 - начало игры;

F2 - играет компьютер;

F3 - игрок;

F4 - клавиатура;

F5 - обозначение управляющих клавиш (нажмите три кнопки, работать с которыми Вам удобнее - если не нажать F5, то управляющими клавишами будут: J - влево; K - вправо; "SPACE" - стрелять);

F6 - выход на таблицу рекордов;

F9 - включение и выключение звука.

Если Вы разобрались с клавишами, нажмите F1 и появится табличка, где записываются имена игроков. В эту игру могут играть 9 человек. Если играющих меньше, то последний пусть не поленится и ткнет пальцем в клавишу "ENTER" 2 раза - игра начнется.

Играя, Вам нужно следить, чтобы шарик все время падал на Вашу палку, и заодно сбивать кирпичики, из которых сложены различные узоры (белые кирпичики не исчезают). В процессе

игры будут падать буквы:

C - липучка (чтобы шарик снова полетел, нажмите клавишу стрельбы);

T - появляются три шарика;

F - пол;

L - пулемет (клавиша стрельбы);

M - задержка мешающих созданий;

I - инверсия (изменение траектории полета шарика);

A - отмена всех привелегий, кроме T;

S - уменьшение скорости полета мячика;

V - жизнь;

E - увеличение палки.

Если Вы поймали "+", то картинка исчезнет и появится другая, с узким коридором наверху. Вам нужно забросить туда шарик, так, чтобы рот на верху его съел, тогда Вы перейдете на другой уровень. Шарик и бита в этом варианте двигаются очень медленно.

За каждый сбитый кирпичик, за каждую пойманую букву, за каждый съеденный ртом шарик Вам будут начислятся очки.

Всего Вам нужно пройти 50 уровней.

В правом нижнем углу экрана расположена таблица, где написано имя игрока, колличество набранных им очков, колличество жизней и сколько еще времени будут действовать F и M. Когда играют несколько человек, то после каждой проигранной жизни, в игру вступает следующий игрок. Если Вы отыграете с неплохим результатом, то сможете прописаться в таблицу рекордов.

В эту игру можно играть бесконечно: после 50 уровня Вы переходите на первый с сохранением количества очков и жизней.

ESC - пауза.

ESC, A - выход на начало.

ESC, A, ESC - выход в DOS.

"PREDATOR 2"

В этой игре Вы выступаете в роли полицейского. Ваша задача утихомирить разбушевавшихся бандитов на улицах Вашего города.

После загрузки игры на экран выводится меню опций, где указанными ниже клавишами Вы можете выбрать управление игрой и музыкальное расширение в соответствии с возможностями Вашего компьютера. Клавишами "H", "I", "J" Вы можете выбрать, на каком языке компьютер будет Вам посылать сообщения: на английском, французском или немецком языках соответственно. После установки всех опций нажмите клавишу "S" и приступайте к игре.

В начале игры у Вас есть только пистолет и 10 обойм патронов. По мере продвижения по улице Вам будет попадаться следующее вооружение: MK1, MK2, MK3, ROCKETS (гранаты) и патроны. Автомат MK3 самый скорострельный. Патронов Вы можете брать не более 10 магазинов. По мере израсходования, их можно пополнять, но если Вы забыли пополнить боезапас и у Вас кончились патроны, Вы будете стрелять из оружия, которое было у Вас раньше.

Внизу экрана отображается Ваша жизнь, количество патронов в магазине и количество магазинов. Справа отображается оружие, из которого в данный момент Вы ведете огонь. Восстановить жизнь Вы можете с помощью предмета, похожего на бочку, который встречается на Вашем пути. Кроме автоматов можно найти и ящик с гранатами (предмет с надписью "ROCKETS").

Клавиши управления:

Курсорными клавишами Вы управляете прицелом, который перемещается по всему экрану. Клавиша "SPACE" - огонь.

Полезные советы:

1. Подбирайте все оружие, которое встречается на Вашем пути.

2. Не забывайте пополнять боезапас магазинами с патронами.

3. Внимательно следите за предметами, встречающимися на Вашем пути - не пропустите предмет в виде бочки для пополнения жизни (они встречаются очень редко).

4. Наибольшую опасность представляют враги, которые забрасывают Вас гранатами. Как правило они прячутся за дверями и за ящиками. Уничтожайте их в первую очередь.

"PREFCLUB"

Приглашение в PrefClub.

Эта глава содержит короткое описание игры PrefClub - лучшее место, чтобы играть в интересную карточную игру - преферанс.

ВХОД.

Вас встречает швейцар на входе в PrefClub.

Если Вы - вновь прибывший, он будет задавать вопросы, после чего Вы станете членом клуба. Используйте то же самое имя при посещении PrefClub в следующий раз, чтобы продолжать Вашу персональную хронологию и извлекать пользу из Вашего членства.

ВЫБОР ПРОТИВНИКОВ.

Вы должны выбрать двух противников для игры. Имеются три группы из 12 потенциальных противников: джентельмены, женщины и шулеры. Выберите Ваших противников из любой группы .

ОГРАНИЧЕНИЕ ИГРЫ И ЦЕНА ВИСТА.

Выберите пулю и цену для этой игры.

Большие пули приводят к более длинным играм в то время как более высокая цена значит более высокий выигрыш (или проигрыш).

Значение пули должно быть 10, 20, 30, 40 или 50. Ограничение игры: пуля более 50 в PrefClub не допускается.

КУРЕНИЕ.

В префклубе не курят. Пожалуйста, перестаньте курить прямо сейчас.

Начинайте игру.

Убедитесь, что Вы знаете правила преферанса. В главе "правила" Вы можете прочитать больше.

Выберите Вашу ставку или карту с помощью "мыши" или клавиатуры. Для каждой взятки выигрывающая (побеждающая) карта указывается курсором. Последнюю ставку и номер взятки, принимаемых каждым игроком для текущего счета, показаны в правом нижнем углу экрана.

ЗАПИСЬ РЕЗУЛЬТАТОВ В ПРЕФКЛУБЕ.

Запись результатов в префклубе содержит текущий счет игры, записываемый в специальной форме, данной ниже.

Объяснение пули, виста и отметок горы дается в "правилах" этого руководства.

Счет предыдущего заходящего дается в красном цвете, а последнего заходящего в черном.

Чтобы выйти из префклуба, выберите кнопку Выхода. Не рекомендуется прерывать игру и оскорблять Ваших противников. Иначе будет взиматься плата выхода, добавляемая к Вашей потере в игре и записываемая к Вашей персональной хронологии.

ХРОНОЛОГИЯ ЧЛЕНСТВА.

Ваши победы и потери считаются в Вашей персональной хронологии и, возникающая в результате сумма денег определяет выгоду Вашего членства, включая размер кредита и количество платы за выход.

При входе в префклуб первое время Вы не получите $10 кредита. Ваша кредитоспособность проверяется каждые пять игр. Если сумма Вашего выигрыша до первой проверки больше чем $10, то Вы возвратите Ваш кредит и получите кредит в $15 для дальнейших игр и ранней платы за выход $50.

При более поздних проверках сумма Вашего долга не должна превышать Вашего текущго

значения кредита. Если Вы не будете иметь никакого долга в тот момент, Ваше ограничение кредита будет расширено на $5. Плата за выход будет также уменьшена на $5, но не станет меньше, чем $10.

За превышение кредита Ваше членство отменяется. Вы должны знать, что клавиша "TAB" может останавливать эту пытку.

Правила.

Эта глава содержит правила игры в преферанс.

РАЗДАЧА.

Играют 32 картами и раздают их между тремя игроками. Пара карт не идет игрокам и называется прикупом (помещается в центре верхней части таблицы).

ТОРГОВЛЯ.

В начале торговли каждый игрок имеет 10 карт. Минимальный уровень торговли - шесть взяток, максимум - десять взяток.

Порядок старшинства мастей:

Пики;

Крести;

Буби;

Черви;

Пасс (если Вы не хотите торговаться).

Заявка любым противником девяти или десяти взяток перебивает мизер. Если мизер не перебили, то заменить его другой заявкой нельзя.

После пасса игрок не может продолжать торговлю. Когда первый игрок сделал заявку, второй отпассовал, третий игрок может повторить заявку первого игрока, сказав "здесь", или "тоже самое".

После того, как два игрока отпассовали, третий игрок берет прикуп. Он выбирает две карты, ненужные ему и откладывает в сторону, потом выбирает оптимальную игру, которая может быть отличной от заявленной до взятия прикупа, но не ниже.

Если все три игрока отпассовали на первом кругу, то играются распасы. В следующей раздаче торговля начинается с семи взяток.

ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ТОРГОВЛЯ.

Когда разыгрывающий объявит, какой он будет играть контракт (за исключением мизера), его противники начинают оборонительную торговлю в том же самом порядке, как в предыдущей торговле. Каждый противник имеет две опции - пасс и вист.

Если игрок выбирает вист, он должен взять определенное количество взяток согласно следующей таблице:

Последняя заявка	сколько должны взять взяток
6	4
7	2
8	1
9	1
10	-

Если оба противника выбирают вист, они должны взять столько же взяток вместе.

Если игрок выбирает пасс, он может не брать взяток. В этом случае тот, кто выбрал вист будет играть за обоих.

Если последняя заявка была 6-Пик, то оба противника обязаны вистовать (так называемый "Сталинград" или "Бизон").

Если разыгрывающий объявил мизер, противники не вистуют.

ИГРА.

Игрок слева от сдающего делает ход. Все игроки обязаны ходить по масти заходящего, если нет этой масти, то класть козырь. Если у игрока нет и козырей, то он может бросать любую карту.

Самая старшая карта масти берет взятку. Кто взял взятку, тот и делает следующий ход.

МИЗЕР.

Играющий мизер не должен взять ни одной взятки. Двое других игроков заставляют его

взять как можно больше взяток. Козырей нет.

РАСПАСЫ.

Распасы подобны мизеру, но только всем трем игрокам надо как можно меньше взять взяток. Козырей нет.

Поскольку никто не берет прикуп, в распасах эти две карты раскрываются в двух первых заходах. Одна карта в каждом выходе. Все три игрока должны класть карты в масть из прикупа, если возможно. Взятку берет старшая карта масти выхода. Карта из прикупа не может взять взятку. Распасы могут играться три раза подряд. То есть, после первых распасов, чтобы сыграть нужно начинать торговлю с семи взяток, после вторых с восьми взяток. После третьих распасов торговля начинается опять с шести взяток. Если любой игрок играет контракт вместо распасов, то следующая торговля опять начинается с 6 взяток.

ОТКРЫТИЕ КАРТ.

Перед первым ходом вистующий имеет право открыть свои карты и карты напарника. Если оба противника вистовали, то они не могут открывать свои карты.

В случае мизера противники всегда открывают свои карты.

В случае распасов никто не открывает свои карты.

РОЗЫГРЫШ.

Перед началом розыгрыша, противники решают, кто будет вистовать. Вистующий должен взять столько вистов, сколько положено при игре разыгрывающего. Лишние висты не приводят ни к каким дополнительным очкам. Это значит, что разыгрывающий не сумел сыграть заказанную игру и ему записывается в гору.

Все отметки считаются в специальной форме, где каждый игрок имеет четыре поля называемые пуля, гора и два вистовых поля (против каждого противника). Вистовые отметки добавляются к соответствующему полю против разыгрывающего.

Когда кто-то играет контракт, он получает:

игра	пуля	висты за каждую взятку
6	2	2
7	4	4
8	6	6
9	8	8
10	10	10

Когда игрок не смог сыграть контракт, он получает запись в гору за каждую недобранную взятку, согласно следующей таблице:

игра	гора за каждую взятку	висты
6	2	2
7	4	4
8	6	6
9	8	8
10	10	10
мизер	10	-

РАСПАСЫ.

В распасах взятки записываются в гору.

N распасов	гора за каждую взятку
первые	2
вторые	4
третьий	6

После того, как один игрок закрыл пулю, он может закрывать остальных игроков.

За каждое очко в пулю противника игрок пишет 10 вистов на него.

После того, как два игрока закрывают пулю они закрывают третьего.

После того, как все три игрока закрывают пулю, игра закончена и счет подбивается следующим образом:

1. Висты всех игроков против друга друга вычитаются, чтобы получить результат для каждой пары игроков. Это различие оплачивается согласно цене виста.

2. Гора всех игроков складывается и полученная сумма делиться на 3. Среднее значение горы вычитается из горы каждого игрока и результат умножается на 10 вистов.

Пусть у вас будет хорошее настроение от превосходной игры преферанс!

"PRINCE OF PERSIA"

Загрузив эту игру Вы становитесь юным принцем, которого злой визирь Джафар заточил в темницу. Можете, конечно, называть его и другим именем. Визирь Федя... Звучит! Ну продолжим.

Короче, история стара как мир. Старый и мерзкий султан отсутствует, а визирь решил, недолго думая, занять его трон. Единственное препятствие осталось между ним и троном: молодая и прекрасная дочь султана (можно подумать, у султанов бывают старые и некрасивые дочери).

Принцесса отвергает притязания визиря и он дает ей час на раздумье: либо она выходит за него, либо - умрет.

Естественно она сидит и ждет в спальне с песочными часами и большой кроватью - должен же ее кто-нибудь спасти.

Вам предстоит пройти массу лабиринтов. В них Вас поджидают различные небольшие неприятности типа пропастей, шипов, вооруженных охранников, падающих плит и т. п. Кстати, о плитах. Если Вы увидите шатающиеся плиты, то один раз по ним можно пробежать. Открывшийся провал может быть единственным выходом, а может глубокой пропастью с кольями внизу или без них.

Вообще, в лабиринте ничего случайного нет, будьте внимательны. Есть плиты, наступив на которые Вы поднимаете решетку, но может быть и так, что через несколько плит или пропасть лежит плита, наступив на которую Вы закрываете решетку у себя перед носом.

Однако Вас ждут и приятные сюрпризы - бутылочки с жидкостью, над которой вьются красные пузырьки. Их Вам оставила дочь султана. Видимо ей очень хочется, чтобы Вы дошли до нее. Бутылочки с зелеными пузырьками пить не надо.

После загрузки нажмите "ENTER" и Вы попадете в лабиринт. Всего Вам отпущено 60 минут. За это время Вы должны пройти все уровни ворваться в комнату, где находится принцесса и убить визиря. Если Вы не успеваете, то на экране высвечивается спальня, в которой предмет Ваших устремлений отсутствует. Если Вам еще не надоело, нажимайте "ENTER" и попытайтесь снова добраться до принцессы.

На первом уровне в первую очередь необходимо найти меч. Взяв меч нужно вернуться в начало уровня и пойти в другую сторону. Найдя дверь Вы увидите там охранника, но не вздумайте подходить к нему без меча или не вытащив его. Покончив с охранником найдите плиту, на которую надо встать, чтобы открылась дверь на второй уровень.

На втором уровне Вы встретите еще больше охранников и перейти на следующий уровень будет еще сложнее.

На последнем уровне Вы должны найти комнату с принцессой и убить визиря.

На экране, в левом нижнем углу красными стрелками указана Ваша жизнь, справа, синими - жизнь противника (если он есть)

Управление:

RIGHT - вправо;

LEFT - влево;

UP - прыгает вверх, при удержании подтягивается и залезает на препятствие, переход на другой уровень;

DOWN - приседает, спускается вниз;

UP+LEFT/RIGHT - прыжок, можно прыгать с разбега;

SHIFT+DOWN - взять что-либо;

SHIFT - это выпад со шпагой;

SPACE - показывает, сколько времени осталось до конца игры;

UP - переход на другой уровень (войти в дверь);

SHIFT+любая стрелка - замедленное движение, фехтование;
CTRL+K - клавиатура;
CTRL+J - джойстик;
CTRL+G - сохранение игры (с третьего уровня);
CTRL+L - загрузка сохраненной игры;
CTRL+S - вкл./выкл. звука;
CTRL+A - перезапуск текущего уровня;
CTRL+R - перезапуск игры;
CTRL+Q - выход в DOS;
CTRL+V - версия игры.

В игрушке "Prince of Persia" скорее всего существует отладочный люк. Нужно запустить программу с заветным словом MEGAHIT в коммандной строке, т.е. набрать: PRINCE.EXE MEGAHIT

Тогда, в дополнение к основным, появляются следующие возможности:
Shft-L - переход к следующему уровню
Shft-W - большой прыжок, не разбиваясь
Shft-I - изображение вверх ногами
Shft-C - выдача каких то значений
Shft-B - отсечение неподвижного фона
Shft-T - добавка новой жизни (Max=10)
Shft-S - востановление потерянных жизней
Shft-+ - добавление времени (Max=1000 мин)
"Grey +" - то-же самое
"-" - уменьшение времени
"Grey -" - то-же самое
U - показать экран сверху от героя
N - показать экран снизу от героя
H - показать экран слева от героя
J - показать экран справа от героя
K - убивает противника (кроме скелета)

"SIM CITY"

Игра Симсити представляет собой Сити-тренажер, который выявит Ваше умение не только построить город, но и постараться развить его.

Итак,приступайте к игре!

В начале игры Вы можете увидеть три надписи:

1.START NEW CITY 2.LOAD CITY 3.SELLECT SCENARIO

(если Вы можете это прочитать - Вам не нужны очки)

1.Старт игры.
2.Загрузка и продолжение предыдущей игры.
3.Выбор сценария.
1.Нажмите "SPACE", предварительно установив курсор на первую надпись.
Вы начинаете игру. Появится таблица, в которой Вы выбираете сложность игры:

```
  СИМСИТИ
  ХЕРЕСВИЛЛ
УРОВЕНЬ ИГРЫ:

* ЛЕГКИЙ
  СРЕДНИЙ
  СЛОЖНЫЙ
    ОК
```

Выбирайте на свое усмотрение.

(если с головой - в порядке)

Когда Вы выбирете уровень сложности то появиться надпись:

ФОРМИРОВАНИЕ ЗЕМЛИ (займет некоторое время)

Дальше Вы увидите сказочную картину:

СИСТЕМА	ПАРАМЕТРЫ	КАТАСТРОФЫ	ОКНО
Создатели Сим Сити	Автоматическая расчистка местности (CTRL+A)	Пожар	Карта (ENTER)
Печатать на принтер	Автобюджет	Наводнение	Графики (CTRL+G)
Загрузка сценария	Автоматизация	Авиакатастрофа	Бюджет (CTRL+B)
Начать сначала (CTRL+L)	Всякие звуки (ON-вкл., OFF-выкл.)	Смерч	Редактор (CTRL+E)
Загрузка сити (CTRL+S)	Скорость быстрая 4 средняя 3 нормальная 2 медленная 1 пауза 0	Землетрясение	Статистика эволюций (CTRL+U)
Запись сити...	Мультипликация всего	Нашествие чудовища (монстра)	Выход из карты (CTRL+C)
Волшебный выход в чистый светлый DOS (CTRL+X)	Быстрая мультипликация	Отмена катастроф	Прятаться (CTRL+H)

Проблемы Вашего города:

UNEPLOUMENT (БЕЗРАБОТИЦА);
TAXES (НАЛОГИ);
POLLUTION (ЗАГРЯЗНЕНИЕ);
TRAFFIC (ДОРОГИ);
HOUSING COST (ПЛАТА ЗА ДОМА);
CRIME (ПРЕСТУПНОСТЬ).

Эти проблеммы Вы можете посмотреть при нажатии клавиш:(CTRL+U).

Они выражаются в процентах например:

UNEPLOYMENT 42%
TRAFFIC 11%
TAXES 9%

По этим показателям Вы можете следить и вносить соответствующие изменения в жизнь Вашего города.

Выше находится мнение граждан Вашего города о своей хорошей жизни, например:

43% yes
57% no

Из этого нормальный человек может сделать вывод: 43% населения города в этом году довольны Вашими выкрутасами, а 57% - против.

В правой половине этой табицы Вы узнаете:

колличество населения:
например: 1.200.
миграция населения
(сколько народа прибежало к Вам, или убежало, например - 120).
общий доход с города:
например: 4.245.000 $
категория
- VILLAGE (деревня) - население менее 2.000
- TOWN (город) - населенее более 2.000
- CITY и т. д.

Чтобы узнать о своем годовом доходе нажмите клавиши: CTRL+B.

Сценарии.

1. Тупая деревня США 1900 г., расширение границ.
2. Сан Франциско США 1906 г., последствия землетрясения.
3. Гамбург Германия 1944 г., последствия бомбандировки.
4. Берн Швейцария 1972 г., дорожные проблемы.
5. Токио Япония 1957 г., нашествие чудовища (монстра).
6. Детройт США 1972 г., преступность терраризирует город.
7. Бостон США 2010 г., катастрофы на атомных электростанциях.
8. Рио де Жанейро Бразилия 2047 г., наводнение.

Основные правила строительства.

Обратите внимание на левый ряд картинок.
Начнем по очереди, слева на право:

снести	дорога	
линии электро-передач	железная дорога	
парк	дом	
комерция	завод	
полицейский департамент	пожарный департамент	
стадион.	электростанции:	атомная
		угольная
порт	аэропорт	

Основное правило: все объекты должны быть соеденены с электростанцией линиями электропередач.

ИТАК : WELCOME GAME SIMCITY!!!

"SOPWITH"

Игра имеет 3 режима:
S - один игрок;
C - один игрок против ЭВМ;
M - два игрока.

Один игрок:

В этом варианте нет самолетов противника. На экране появляется Ваш самолет на аэродроме и рельеф местности. Ваши строения, самолет и танк нарисованы голубым цветом, а строения противника - красным. После того, как Вы разгромите врага, Ваш самолет полетит к восходящему солнцу победы.

Игрок против ЭВМ:

В этом варианте появляются самолеты противника. После победы Вам снова дается 5

самолетов и Вы переходите на следующий уровень, где в Вас будут стрелять все строения противника.

Цель игры:

Вам дается 5 самолетов и Вы, с помощью бомб и пулемета, должны уничтожить все строения и самолеты противника. За уничтожение вражеских объектов Вы получаете очки, но они в принципе ничего не значат, так как если у Вас уничтожат все 5 самолетов, то Вы погибните, а если Вы уничтожите врага, то победите. За уничтожение своих обьектов с Вас снимают очки. Однако очки помогают в определении уровня мастерства летчика.

За уничтоженные объекты даются очки:

Самолет	- 50
Фабрика, ангар, танк	- 100
Топливный склад	- 200

В нижней части экрана слева расположены очки, которые Вы набрали во время игры. В середине - четыре столбика, которые показывают имеющиеся у Вас самолеты, горючее, бомбы и патроны к пулемету. В правой части экрана показано Ваше поле деятельности в полном объеме.

Клавиши управления:

Z - начало полета и уменьшение скорости самолета;
X - увеличение скорости самолета;
< - вверх;
? - вниз;
> - переворачивание самолета;
B - сбрасывание бомб;
SPACE - огонь из пулемета;
S - включение и выключение звука;
H - автоматическое возвращение домой для дозаправки.

Ну вот вроде и все, счастливо отбомбиться.

"STRIP POKER, STRIP POKER II"

Эта игра про то, как в чуждом Вам мире, чуждые Вам женщины снимают чуждую Вам одежду (с Вашей помощью).

Итак, Вы загрузили стриптиз - покер. После первой картинки нажмите пробел, появятся две симпатичные девочки, это и есть Ваши соперницы. Наберите имя одной из них и нажмите "SPACE". На экране Вы увидите выбранную Вами соперницу, а под ней пять карт рубашками вверх. Нажатием "SPACE" Вы перевернете эти карты. Над картами справа и слева Вы увидите цифры, слева - Ваши средства в твердо (жидко) конвертируемой валюте, справа - Вашего прекрасного оппонента.

Из пяти карт нужно собрать строго определенные комбинации. Ниже они приводятся в порядке возрастания (последняя - самая старшая).

1. Одна пара (две одинаковых) 7 и 7; 8 и 8; и т. д.
2. Две пары 7, 7 и 10, 10; и т. д.
3. Тройка (три одинаковых) 6, 6, 6 или В, В, В и т. д.
4. Стрит (пять карт по порядку) 3, 4, 5, 6, 7 или 9, 10, В, Д, К и т. д.
5. Фул (3+2) 5, 5, 5 и В, В или 9, 9, 9 и Т, Т и т. д.
6. Флеш (все одной масти) 2, 3, 8, В, К или 2, 8, 9, К, Т и т. д.
7. Каре (четыре одинаковых) 5, 5, 5, 5 или Т, Т, Т, Т и т. д.
8. Флеш - рояль (стрит одной масти)

За неимением Джокера в этой программе, покер не собирается. Для информации: покер - это 5 одинаковых карт (5, 5, 5, 5 и джокер). В процессе игры будут появляться слова, относящиеся к игре и не относящиеся к ней. Не относящиеся к игре использует Ваша соперница: "везунчик", "да за такие карты..." и т. д.

Относящиеся к игре это:

WAGER - ставка;

BET - пари;
STAY - останавливаюсь;
DROP - упал (сдаюсь);
RAISE - поднимаю;
CALL - принимаю;
LAST BET - длительное пари;
AMOUNT - сумма;
MY POT - мой выигрыш (ее выигрыш);
YOUR POT - Ваш выигрыш.

Установка суммы и вообще все переговоры производятся курсорными клавишами LEFT, RIGHT и фиксируются при нажатиии "SPACE".

Когда Вы договорились до конца, появится стрелочка над картами. Стрелочкой указывают какие карты заменить, а какие оставить. Чтобы заменить карту, надо клавишами LEFT, RIGHT подвести стрелку на нужную карту и нажать "SPACE".

Когда все карты, которые Вы хотели бы заменить, выведут стрелку за пределы карт влево или вправо, появится надпись FINISHED (окончание), нажмите "SPACE". Карты, помеченные Вами, поменяются. Поменять карты можно только один раз. Если, меняя карты, Вы перевернули не ту, нажмите "SPACE" и она опять перевернется. Выигрывая у Вашей соперницы, Вы увидите, что каждая деталь ее туалета стоит 100. По мере проигрыша Ваша соперница будет раздеваться. Насмотревшись и оценив первую девушку, нажмите на пробел и возьмитесь за вторую, она - не хуже.

Выход из игры ключ (ESC) и Y.

STRIP POKER и STRIP POKER II - совершенно одинаковые игры, но по графике STRIP POKER II - на порядок выше. О чем Вы можете судить по приводимой ниже картинке.



"SUBBATTLE"

Ваша задача - в течение патрулирования обнаружить и разгромить как можно больше вражеских судов и самолетов. После загрузки программы на экране Вы увидите панель управления. Слева, сверху вниз, расположены указатели:

1 - направление обзора перископа;

2 - направление оси корпуса подводной лодки;

3 - датчик скорости;

4 - указатель глубины погружения.

На указателях стрелка показывает реальное состояние этих величин, а красный квадратик то, что Вы задаете.

Внизу, на экране, расположены указатели включения параметров лодки:

DIESEL/ELEC - переход с дизельного на электрический двигатель (клавиша "E");

SCOPE - показатель высоты выдвижения перископа (00 - нет перископа и 23 - перископ выдвинут на 23 фута, клавиша "P" - выдвинуть, "O" - убрать);

SURFACE/DIVE - указатель положения лодки (надводное/подводное);

CHARGE - подзарядка батарей для электрического двигателя при включенном дизеле (клавиша "B");

SILENT - бесшумный ход под водой (клавиша "S");

AA-GUN - зенитная пушка (стреляет когда сообщается об угрозе воздушной атаки самолетов, клавиша "F").

DK-GUN - противокарабельное орудие, стреляет по направлению перекрестия перископа (клавиша "G");

FW DT - передние торпедные аппараты, точность выстрела торпедой достигается при совпадении направления перекрестия перископа, оси подводной лодки (HEAD), и корабля противника (клавиша "T"), первая цифра обозначает наличие готовых торпед, а вторая - боезапас;

AF TT - задние торпедные аппараты (клавиша "Y").

Клавиши поворота перископа обзора (VIEW) "H", "K" или курсорные клавиши "LEFT/RIGHT".

Клавиша "J" - автоматически выравнивает ось подводной лодки по направлению перекрестия перископа.

Клавиша "I" - быстрый взгляд на 180 градусов назад.

F1 - вид через перископ.

F2 - вид через бинокуляр (семикратное увеличение). Под водой не работает.

F3 - вид с палубы, удобно для стрельбы по самолетам.

F4 - экран сонара (локация по шумам кораблей под водой).

F5 - экран радара (клавиша "R").

F6 - карта (увеличение масштаба - клавиша "X", уменьшение - клавиша "Z").

F7 - вид подводной лодки сбоку.

F8 - текущие параметры систем подводной лодки (4h, 8h - часы ремонта узла).

<u>Погружение.</u> Одно нажатие клавиши "ENTER" (на фиксированную глубину). Клавиши "+" и "-" это клавиши для частичного подвсплытия или погружения. Клавиша "]" - увеличение скорости подводной лодки.

ALT+C - судовой журнал:

1) Тоннаж потопленных кораблей;
2) Количество потопленных кораблей;
3) Сброшенные на подводную лодку бомбы;
4) Количество попаданий в лодку.

Полезные советы.

1. Торпеды желательно использовать на минимальном расстоянии от кораблей.

2. Если боезапас исчерпан или оружие повреждено, целесообразно уйти под воду.

3. Если что-то не функционирует, см. F8 (OUT - полностью выведен из строя, 4h и 8h - время необходимое для ремонта поврежденного узла, OK - все нормально).

"TAPPER"

В наше время повальных увлечений собственными предприятиями и магазинами, Вы тоже не избежали соблазна и открыли пивную. Чтобы Ваша пивная пользовалась успехом, нужно соответственно и работать. Вы должны обслужить всех посетителей, но не забывайте подхватывать пустые кружки и не выдавайте лишние. Если Вы не успели поймать или выдали лишнюю кружку пива, то Вы начинаете все сначала.

Если посетители доберутся до Вас и Вы их не успеете обслужить, то Вас выкинут просто за дверь. Иногда Вам на стойке оставляют деньги за пиво. Используя курсорные клавиши, Вы подбегаете к ним и они исчезают. Сразу же на сцене появляется пара девочек, готовых сплясать за эти деньги. Но не медлите с деньгами, потому что их могут украсть. Посетителям которые повернулись и смотрят на выступление девочек пиво не выдавайте до конца выступления. Если же Вы обслужили всех посетителей, то Ваш рейтинг повышается и к Вам будет приходить все больше и больше народу. Если и здесь Вы оказались на высоте, то Вам необходимо подумать об открытии филиалов. Конкуренты подошлют Вам чертика и Вам нужно угадать в какую кружку он не насыпал яд.

Оставив свой бар на заместителя, Вы ринулись в лес и начали обслуживать лесорубов. Среди лесорубов будут попадаться и индейцы (к нам на заработки подались).

После загрузки программы Вы увидите **меню:**

J - джойстик;
K - клавиатура;
1 - первый уровень;
2 - второй уровень;
B - начинающий;
A - мастер;
E - эксперт;
N - отключение музыки;
S - включение музыки.

Клавиши управления:

UP - перемещение вверх;
DOWN - перемещение вниз;
RIGHT - перемещение вправо;
LEFT - перемещение влево;
SPACE - выдача пива.

"TETRIS"

Игра - до безобразия простая. Когда Вы ее загрузите появится надпись: "Будете ли Вы пользоваться джойстиком" (Y или N). Затем два раза нажмите "ENTER". На экране появятся две таблички LEVEL (уровень) от 0 до 9, и HEIGHT (высота заполнения) от 0 до 13.

Уровень - Вы выбираете скорость с которой будут падать фигуры.

Высота заполнения - это сколько фигур Вам насыпали в стакан до начала игры. Курсорными клавишами выбираете скорость и уровень заполнения, клавишей "ENTER" фиксируете его.

Клавиши управления.

Нажав клавишу F1, Вы увидите подсказку:

4 - перемещение влево;

6 - перемещение вправо;

5 - кручение;

1 - подсказка (в левом верхнем углу высвечивается фигура, которая будет падать следующей);

8 - повышение уровня в процессе игры;

SPACE - бросать фигуру.

Нажав клавишу F2, увидите статистику игры. Там показано, сколько и каких фигур упало и их общее количество.

Нажав клавишу F3, увидите на каком уровне Вы играете.

В левом верхнем углу, над посказкой, Вы увидите счетчик, показывающий очки и сколько линий Вы сняли. После того, как стакан заполнится и появится надпись "Конец игры", высветится таблица рекордов. Если Вы попали в таблицу рекордов, то напротив того места, которое Вы заняли появится мерцающий квадратик и Вы можете записать свое имя. Нажмите "ENTER" и Вы зафиксируете его.

Для продолжения игры нажмите "Y", если нет, то - "N".

"THE CICLES"

Мотогонки... Это всегда очень захватывающе, даже если Вы только зритель, а уж если участвуете сами, то это и вовсе великолепно! Причем Вы можете попробовать себя в качестве гонщика на различных по мощности мотоциклах и разных по сложности трассах.

После загрузки программы на экране высвечивается заставка к игре с изображением мотоциклов, входящих в крутой вираж. Если Вы некоторое время не будете трогать клавиатуру, то увидите, кто конкретно занимался изготовлением данной программы, а немного погодя, увидите и демонстрационную игру. В случае, если Вам это все не требуется, нажимайте "ENTER" или "SPACE" и выходите на первое меню выбора.

Меню 1.

а) Практика (изображение секундомера). Этот режим позволяет потренироваться в прохождении выбранного в последующем трека.

б) Одиночный рейс (символическое изображение трека). В этом режиме Вы участвуете уже в настоящих соревнованиях, но лишь на одном, выбранном позже треке. Перед соревнованиями Вас ожидает квалификационный заезд, результаты которого влияют на Ваше стартовое положение - чем быстрее Вы проедете круг, тем меньше мотоциклов будет перед Вами на старте.

в) Круговой чемпионат (изображение кубка). Вы участвуете в гонках на всех треках по очереди, набирая после каждой гонки соответствующее занятому месту количество очков. По окончании каждого заезда, Вы увидите сводную таблицу с результатами всех участников соревнований. Занятое Вами место будет выделено миганием.

Выбор одного из трех указанных вариантов производится простым перемещением двойной желто-красной рамки курсорными клавишами "LEFT-RIGHT". Выбранный вариант остается в обрамлении желтой рамки. Но это уже после того, как Вы нажали курсорную клавишу "DOWN" и красная рамка переместилась на следующий пункт данного меню.

г) Уровень сложности (изображение гоночного шлема на шкале постепенно темнеющих красных прямоугольников). Всего их - пять. Слева - простейший, когда для управления мотоциклом достаточно лишь курсорных клавиш, а справа - самый трудный, приступая к которому, Вы должны научиться переключать скорости, выдерживать нужные обороты двигателя, учитывать состояние своих шин, покрытия трека и т. д. Но об этом - чуть позже. Выбор производится так же - клавишами "LEFT-RIGHT", а переход к следующему пункту меню - клавишей "DOWN".

д) Ввод Вашего имени. Здесь Вы можете набрать любые необходимые Вам 11 символов латинского шрифта, которые будут сопровождать Вас на протяжении всей игры.

е) Количество кругов. Максимальное значение - 99, независимо от того, какую поездку Вы выбрали. Чтобы изменить выбор, Вы опять можете передвигать красную рамку с помощью курсорных клавиш. Для перехода к следующему меню нажмите "SPACE".

Меню 2.

В этом меню Вы можете выбрать один из треков для тренировки, одиночной гонки или начальный трек в кубковых соревнованиях. Вам представлены треки, которые расположены в:

Японии;
Австралии;
США;
Испании;
Италии;
Германии;
Австрии;
Югославии;
Голландии;
Бельгии;
Франции;
Англии;
Швеции;
Чехословакии;
Бразилии.

Выбрав режим "INFO", Вы сможете посмотреть краткую характеристику каждого трека.

Меню 3.

Вам предоставляется на выбор три мотоцикла - в классе 125, 250 и 500 куб. см.

Каждый из них обладает своими достоинствами. Вот их некоторые отличительные характеристики.

125 куб. см.
Двигатель: 54*54.5 мм, жидкостное охлаждение, одноцилиндровый.
Коробка передач: шестискоростная.
Шины: "Michelin"

250 куб. см.
Двигатель: 54*54.5 мм, жидкостное охлаждение, двухцилиндровый.
Коробка передач: шестискоростная.
Шины: "Michelin"

500 куб. см.
Двигатель: 56*50 мм, жидкостное охлаждение, четырехцилиндровый.
Коробка передач: шестискоростная.
Шины: "Michelin"

Переход от мотоцикла к мотоциклу осуществляется курсорными клавишами "UP-DOWN", а выбор - "ENTER". Теперь будьте готовы - гонка начнется через пару секунд.

Управление.

Если Вы выбрали легчайший уровень, то для управления мотоциклом, кроме курсорных клавиш больше ничего не понадобится. В соответствии с нажимаемой клавишей Ваш мотоцикл движется вправо/влево или ускоряется/замедляется.

Максимум, что здесь с Вами может случится - это столкновение с другим мотоциклом (результат зависит от разницы скоростей!) или неспешная прогулка по газону. На следующих уровнях сложности Вам уже придется учитывать и массу других факторов вплоть до разлитого на трассе машинного масла или "лысых" покрышек.

Рассказывать более подробно наверное не имеет смысла, так как тогда играть на наш

взгляд будет менее интересно. Вся игра сопровождается хорошим звуковым оформлением. Графика оценивается "на отлично".

Осталось лишь определить некоторые клавиши:

I - вкл./выкл. таймера;
A, SPACE - повышение передачи;
Z, ENTER - понижение передачи;
UP - увеличение скорости;
DOWN - уменьшение скорости;
RIGHT - вправо;
LEFT - влево;
ESC - выход на предыдущее меню;
CTRL+J - джойстик;
CTRL+K - клавиатура;
CTRL+Q - отключение музыкального сопровождения;
CTRL+X - выход в DOS;
CTRL+S - вкл./выкл. звука.

Удачи Вам!

"THE DAM BUSTERS"

"DAM BUSTERS" - это не просто еще один имитатор полета со своими эффектами. Во время полета Вы играете роли пилота, переднего и заднего стрелков, бомбометателя, штурмана и инженера. Вы должны все это делать, находясь над вражеской территорией, где постоянно рыщут прожекторы и разрываются снаряды.

Вы должны будете поддерживать связь со своим инженером и проверять, не слишком ли высока нагрузка на двигатели, в случае, если в них попадет снаряд.

Как штурману, Вам надо будет отмечать свою позицию на карте и командовать пилоту изменять курс при необходимости. Это может показаться легкой работой, но не забывайте, что Вы должны одновременно вести самолет, отыскивая города, индустриальные центры и дамбы.

Передний и задний стрелки выполняют похожую работу. Когда Вы обнаружите вражеский комплекс, Вы должны будете взять их роль на себя и расстреливать прожекторы, аэростаты и истребители неприятеля.

Пилот должен остерегаться пролетать слишком близко от городов. Если Вы не будете следить за приборами, у Вас может заглохнуть или перегреться мотор и Вы погибнете.

У каждого члена экипажа есть свой экран, приборами которого можно управлять с помощью клавиатуры или джойстика. Вы должны просматривать их время от времени. Это не так тяжело, как кажется.

Управление очень чувствительное и на самолете летать легко. С атаками вражеских орудий и прожекторами можно быстро справляться, если у Вас есть несколько часов летного опыта.

"DAM BUSTERS" - отличное развлечение, которое можно рекомендовать каждому. Любители трех видов игр - аркадной, стратегии и имитации найдут здесь то, что им надо.

После загрузки программы на экране появляется **меню:**

1) достижение дамбы;
2) Английский канал;
3) скемптонский аэродром (Англия).

Первых два пункта меню в основном необходимы для тренировки. При выборе третьего пункта меню, на экране появляется разведрапорт, который обрисовывает обстановку и задачу.

Управление.

F1 - лицевая панель самолета.

F2 - место переднего стрелка.

F3 - место заднего стрелка.

F4 - бомбовый отсек.

F5 - место штурмана (карта).

F6 - пульт управления полетом (место инженера).

F7 - пульт управления шасси и закрылками (место инженера).

F8 - рапорт о боевой обстановке и сообщение о повреждениях.

S - включение звука.

Q - выключение звука.

ESC - пауза.

Органы управления на месте инженера:

F7 - пульт управления шасси и закрылками.

- TRIM (крен). Крен управляет рулем и изменяет направление движения самолета.
- LANDIG GEAR (шасси).
- FUEL (горючее). Циферблат показывает количество оставшегося бензина.
- FLAPS (закрылки).

F6 - пульт управления полетом.

- BOOSTER GAUGES - указатели угла поворота лопастей.
- BOOSTER - органы управления углом поворота лопастей.
- RPM GAUGES - указатели газа.
- THROTTLES - управление регулировкой газа.

Взлет.

1. Назначить маршрут полета указав цель на карте (F5).
2. Войти в F7 и поднять закрылки (переводом указателя FLAPS в положение D).
3. Войти в F6 и установить на максимум угол поворота лопастей BOOSTERS. Перевести ручки газа всех 4-х моторов в максимальное положение.
4. Перейдите в F1. Самолет начинает двигаться по взлетной полосе. Перед самым концом взлетной полосы, одновременным нажатием клавиш "пробел" и "вниз" Вы взлетаете. Затем Вы убираете шасси (F7). Входите опять в F1 и выставляете курс на цель, совместив две красные черточки с центральными отметками на приборе. Это Вы производите клавишами "LEFT/RIGHT".

Воздушный бой.

Вы должны уничтожать все летящие самолеты и прожекторы. Клавиша F2 - передний стрелок, клавиша F3 - задний стрелок. Прицел перемещается с помощью курсорных клавиш, огонь - клавиша "SPACE".

Бомбардировка.

При подлете к цели (периодически посматривайте на карту), клавишей F4 входите в бомбовый отсек, и опускаете правый, левый или оба вместе рычаги. Для выбора рычага - клавиши "LEFT/RIGHT", для опускания рычага - одновременное нажатие клавиши "SPACE" и "DOWN". Затем по F2 переходите на место переднего стрелка. При подлете к цели у Вас вместо прицела для стрельбы появится прицел для бомбометания. Цель отображается в виде красной точки. Когда красная точка попадет в перекрестие прицела сбрасывайте бомбы нажатием клавиши "SPACE".

"THEXDER"

"THEXDER" - это одна из разновидностей лабиринтных игр. В роли героя игры Вы путешествуете по лабиринту. Вас атакуют различные летающие предметы, которые Вы должны уничтожать с помощью имеющейся у Вас лазерной пушки. Кроме летающих

предметов Вам будут встречаться препятствия, которые Вы также должны расстреливать. Для того, чтобы добраться до верхних уровней лабиринта, одновременное нажатие двух курсорных клавиш превращает Вас в самолет. Обратное превращение осуществляется нажатием клавиши "DOWN" или при столкновении самолета с препятствием.

При прохождении лабиринта внимательно следите за уровнем энергии. Энергия у Вас тратится при стрельбе, от соприкосновения с летающими предметами и при попадании в емкость с кипящей жидкостью. Энергией Вы можете запасаться, уничтожая с помощью пушки предметы в виде грибов, пауков и т. д. На особо трудных участках можно включить защиту, на время действия защиты при соприкосновении с предметами энергия у Вас не убывает.

Внизу экрана в виде убывающей полосы отображается Ваша жизнь и время действия защиты, если она включена, а также количество набранных Вами очков.

Клавиши управления.

Движением робота Вы управляете с помощью курсорных клавиш. Одновременное нажатие двух курсорных клавиш приводит к превращению в самолет. Обратное превращение осуществляется нажатием клавиши "DOWN".

SPACE - огонь из лазерной пушки.

Z - включение защиты.

M - включение/выключение звука.

Q - выход в DOS.

"TOP GUN"

Основное меню:

Из основного меню Вы можете выбрать игру с одним или двумя игроками, управление с джойстика или клавиатуры. Только второй игрок может выбрать джойстик.

Для игры с машиной выберите опцию "COMPUTER CONTROLLED" для игрока 1 и "KEYBOARD" или "INDUSTRY STANDARD JOYSTICK" - джойстик, если он подключен к Вашему компьютеру - для игрока 2.

В случае с двумя игроками выберите "KEYBOARD" для игрока 1 и "KEYBOARD" или "INDUSTRY STANDARD JOYSTICK" для игрока 2.

Порядок игры:

Вы - высококвалифицированный летчик - истребитель. Ваш F - 14 - мощный, маневренный самолет, оснащенный 20 - мм пушкой, самонаводящимися ракетами, высокоточными магниевыми сигнальными ракетами. Уничтожьте транспортный самолет и вовлеките вражеский штурмовик в воздушный бой. Используйте радар для определения местоположения противника. Постарайтесь точно выстроить в линию Вашу цель и прицел пушки или ракеты - затем стреляйте. Полный набор возможностей современного оружия F - 14 позволяет Вам выиграть сражение без потерь.

При игре с компьютером - в Вашем распоряжении имеются 3 самолета. Компьютер управляет вражескими самолетами. Ваша задача - уничтожить 3 самолета противника при потерях не более 2 своих самолетов. Если задача выполнена успешно - Вам предстоит выполнить новую миссию, где Вы встретитесь с более маневренными машинами и более квалифицированными пилотами. Если три Ваших самолета поражены - Вы проиграли.

В игре с двумя игроками каждый пилот имеет 3 истребителя. Кто уничтожит все машины противника - тот и победитель.

Если у Вас есть желание попрактиковаться, хороший вариант - выбрать игру с двумя игроками и играть с самим собой. Неуправляемый самолет противника будет медленно

удаляться и Вы сможете спокойно поупражняться в управлении самолетом и вооружением.

Начало игры:
Вы начинаете игру с картинки, показывающей число самолетов у каждого игрока. При игре с компьютером, каждый раз когда Ваш самолет подбит или когда Вы поразили 3 воздушных судна противника, появляется эта заставка. При другом варианте игры - она появляется каждый раз при поражении самолета одного из игроков. Программа продолжается автоматически после этого через несколько секунд.

Оборудование кабины:
После отрыва от земли Вы увидете экран, разделенный пополам, что дает Вам возможность обзора как изнутри кабины, так и через верх кабины своего самолета и самолета противника. При игре с компьютером обзор из Вашего самолета находится справа. При игре с оппонентом кабина игрока 1 находится слева, игрока 2 - справа.

Индикация:
A - скорость;
B - высота;
C - прицел оружия (центр пересечения воображаемых диагоналей - пушки, квадрат - область наведения ракеты, без прицела - сигнальные ракеты);
D - индикация выбранного оружия;
E - индикация нахождения самолета противника (снизу / сверху);
F - индикация положения самолета;
G - температура пушки;
H - шкала повреждения;
I - радар;
J - индикатор перегрузки;
K - включение обратного отсчета ракеты;
L - линия горизонта.

Управление самолетом:
IBM PC-клавиатура:

	игрок 1	игрок 2
набор высоты	A	6
снижение	Q	9
вираж вправо	E	8
вираж влево	W	7
выбор оружия	ALT	DEL
огонь	R	ENTER
увеличить тягу	ESC	"-"
уменьшить тягу	TAB	"+"

"WINGS OF FURY"

В этой игре Вы участвуете в боевых действиях на стороне Американских военно-морских сил против Японии.
После загрузки игры Вам предоставляется **меню** выбора ранга.

1. MIDSHIPMAN - курсант военно-морского училища.
2. ENSIGN - первичное офицерское звание в ВМС США.

3. LT. JUNIOR GRADE - младший лейтенант.
4. LTEUTENANT - лейтенант.
5. LT. COMMANDER - капитан-лейтенант.
6. COMMANDER - капитан третьего ранга.
7. CAPTAIN - капитан первого ранга.
8. RETURN FROM R&R.

Последний пункт меню Вам позволяет: сохранить неоконченную игру, загрузить ранее сохраненую игру, выйти из игры в DOS или в первоначальное меню.

В зависимости от выбранного ранга изменяется и сложность игры. Например, при выборе самого низшего ранга, компьютер задает силы противника - это один остров и отсутствие кораблей. Затем появляется картинка Вашего авианосца и выбор вооружения для Вашего самолета. Вы можете выбрать 30 бомб, 15 ракет или 1 торпеду. В первом случае лучше всего выбирать бомбы, так как Вы будете бомбить остров.

На острове имеется несколько огневых точек, Ваша задача - подавить эти огневые точки. При попадании в огневую точку из нее выбегают японские солдаты и перебегают в другую огневую точку. В этот момент Вы должны сбрасывать бомбы и на солдат, иначе они добегут до дотов и опять начнут стрелять.

После того, как Вы уничтожите последнего солдата Ваша миссия будет выполнена, и Вы перейдете на следующий уровень, где надо разбомбить уже два острова. От миссии к миссии сложность игры будет увеличиваться. Будут появляться корабли, которые тоже ведут огонь, и самолеты противника, взлетающие как с кораблей так и с островов. Наибольшую трудность представляют самолеты противника - их скорость превосходит скорость Вашего самолета. И для того, чтобы сбить самолет Вам придется не один раз начинать игру снова. Если Ваш самолет задымился при попадании, то лучше всего приземлиться на авианосец - там его починят.

Садиться на авианосец нужно и тогда когда у Вас закончился боезапас. Садиться на авианосец лучше со стороны тормозных тросов (с кормы).

Клавиши управления самолетом:

RIGHT - движение вправо;
LEFT - движение влево;
UP+RIGHT или LEFT - набор высоты;
DOWN+RIGHT или LEFT - снижение;
ENTER - сбрасывание бомб, стрельба ракетами или торпедой;
SPACE - стрельба из пулемета.

На экране, внизу, слева направо отображается: количество вооружения (бомбы, ракеты и т. д.) и количество самолетов. Два индикатора, масло и топливо. Посередине внизу отображается экран обзора. И в самом правом углу отображается количество набранных очков.

При посадке необходимо: подлететь к авианосцу со стороны тормозных тросов, выровнять самолет на определенной высоте (высота должна быть такой, чтобы крестик на экране обзора при появлении палубы авианосца находился чуть выше нее). При подлете к авианосцу автоматически выпускаются шасси, и когда самолет будет над палубой, одновременно нажмите клавиши "SPACE" и "UP". После этого, подрулив к люку и нажав клавишу "SPACE", Вы сможете пополнить боезапас и залатать свои повреждения. При наборе определенного количества очков Вам будут даваться новые самолеты.

Дополнительные клавиши управления:

CTRL+P - пауза;

CTRL+R - выход в меню выбора ранга;

CTRL+O - настройка джойстика (Вы можете установить удобное Вам управление);

CTRL+G - выход в меню для сохранения игры (необходимо выбрать пункт SAVE и записать в свободном квадратике имя, под которым Вы сохраняете игру);

CTRL+S - включение отключение музыки;

CTRL+K - включение отключение клавиатуры;

CTRL+J - джойстик.

"WINTER GAMES"

После загрузки игры компьютер спросит: "будете играть джойстиком?" Если да, отвечайте "YES", если нет - "NO". Затем происходит церемония открытия олимпийских игр (зажигание огня). Нажмите клавишу "ENTER" и получите **МЕНЮ**.

1. COMPETE IN ALL THE EVENTS (участвуют 8 человек в семи видах спорта).
2. COMPETE IN SOME EVENTS (выбор количества участников и количества видов спорта на Ваше усмотрение). Выбор производится клавишей "ENTER".
3. COMPETE IN ONE EVENT (выбор количества участников по одному из семи видов спорта.
4. PRACTICE ONE EVENT (практика в любом из семи видов спорта).
5. SOUND: ON/OFF (включение/выключение музыки).
6. SEE WORLD RECORDS (просмотр мировых рекордов в соответствующих видах спорта).
7. OPENING CEREMONIES (церемония открытия олимпийских игр).

При выборе участников соревнований Вы записываете их имена и выбираете флаг страны, под которым соответствующий участник выступает. При выборе флага играется гимн этой страны (у СССР - интернационал!).

<u>Теперь немного о видах спорта.</u>

1. HOT DOG (одно из упражнений фристайла).

<u>Управление.</u>

SPACE (пробел) - прыжок.

RIGHT, первое нажатие - сальто вперед, второе нажатие - прекращение вращения.

LEFT, первое нажатие - сальто назад, второе нажатие - прекращение вращения.

2. Биатлон.

<u>Управление.</u>

RIGHT - шаг на ровной местности и при подьеме.

DOWN - толчок палками при спуске.

При подходе к стрельбищу появляется мишень и бегающий вверх вниз прицел. Причем прицел имитирует учащенное дахание запыхавшего участника и постепенно замедляется. Здесь Вы должны расчитывать сами, стоит ли ждать пока Ваш пульс упадет или нет. За каждый промах Вам добавляется по пять секунд.

DOWN - вставить патрон.

UP - взвести.

SPACE - стрельба.

3. Коньки.

Сразу участвует два участника. Причем экран разбит на две части, на каждой из которых показано по две дорожки. Нижних две дорожки закреплены за нижним бегуном (как-будто телекамера следит только за ним), две верхних - за верхним.

<u>Нижний бегун.</u>

RIGHT - шаг правой ногой.

LEFT - шаг левой ногой.

<u>Верхний бегун.</u>

Клавиша "N" - шаг левой ногой.

Клавиша "<" - шаг правой ногой.

Если участвует несколько пар, то места определяются исходя из времени.

4. Фигурное катание.

Время для одного выступления - ровно 1 минута. Фигуристка начинает двигаться сама.

LEFT+SPACE - разворот фигуристки спиной.

DOWN - нижний волчок.

UP - верхний волчок.

RIGHT+SPACE - движение лицом вперед.

5. Бобслей.

RIGHT - поворот вправо.

LEFT - поворот влево.

6. Прыжки с трамплина.

SPACE или RIGHT, если Вы находитесь на вышке - старт.

Повторное нажатие SPACE - отрыв от трамплина.

RIGHT - полетное положение.

LEFT - выравнивание туловища перед приземлением.

7. Спортивное катание.

Клавиши управления такие же, как и при фигурном катании.

"ZELIARD" (Динамическая игра)

ПРЕДЫСТОРИЯ:

Две тысячи лет назад при помощи темного влияния другой галактики демон, безжалостный к людям, обрушился на Землю. Он осквернял Землю, посылая на нее подлейших существ жить на ней и вследствие этого стал повелителем мира.

Король Felishika испугался того, что случилось, и призвал на помощь Духа Святой Земли Zeliard для помощи в уничтожения демона. С помощью Святых Кристаллов, называемых слезы Esmesanti, король смог вырвать власть у дьявола и заточить его глубоко под землей.

И вот опять свет мира пришел, засияв над Землей. Как бы ни это ни было, это написано в шестой книге Esmesanti: "Век Тьмы".

ИСТОРИЯ:

Однажды, давным-давно, ужасный шторм пришел в Землю ZELIARD. Темные тучи закрыли небо; вспыхивали молнии и гремел гром. День за днем дождь лился из небес, как будто они скорбили.

На седьмой день дождя прекрасная юная девушка вышла на свой балкон, чтобы посмотреть на этот темный, печальный дождь.

Эта девушка была принцессой Felicia la Felishika. Она была единственной дочерью короля Felishika и светом всей его жизни.

Ее улыбка была подобна свету солнца, ее голос так прекрасен, как бы если она была бы ангелом. Она была любима всем населением королевства.

-Какой ужасный шторм! Кончится ли он когда-нибудь?

Как только принцесса произнесла эти слова, вихрь швырнул пригоршню песка, которая рассыпалась рядом с ней. Вдруг она увидела, что окружающая местность начала изменяться.

В одно мгновение зеленые холмы и равнины стали грязно-коричневыми. Деревья и цветы смялись и пожухли. Реки и озера исчезли под землей. Эта, бывшая когда-то зеленой, пустыня предстала перед ее удивленным взором.

"Как может такое произойти?" заплакала она. "Какая злая сила сотворила это недоброе дело?"

Принцесса Felicia задрожала, почувствовав черное присутствие рядом с собой, и услышав голос, который гремел как гром.

-Я Jashiin, Император Хаоса. Потомки тех, кто заключил меня под землю, знают что мой

гнев горел две тысячи лет! Прекрасная принцесса Felicia, ты произнесла прелестнейшие и ужаснейшие слова моего возвращения. Твой отец не повторит ошибок его предка!

Как только эти слова демона разнеслись над землей, принцесса Felicia превратилась в каменную статую.

Дождь из песка шел 108 дней и превратил цветущую землю в пустыню. Жители королевства горевали, переживая несчастье, происшедшее с их страной и их принцессой.

Король скорбил не меньше их.

-О моя любимая Felicia! Я боюсь, что грядет Век Тьмы. Я бессилен остановить его ... и не могу помочь тебе!"

Но вскоре плачущим королю и его людям пришла на помощь другая сила. И так мучился король, когда видение предстало перед ним.

Я - дух-хранитель Святой Земли Zeliard. Демон Jashiin воскрес и применил свою черную магию, чтобы попытаться вернуть опять в этот мир Силу Тьмы.

Слушай мои слова, король Felishika: есть только один путь остановить этого демона. Бравый воин должен спуститься в лабиринты и найти девять святых кристаллов, слезы Esmesanti. Много ужасных существ будет в лабиринтах и все они слуги Jashiin'a. Ни один смертный не сможет уничтожить эти чудовищные порождения и вырвать кристаллы у них.

Однако, есть один человек с силой, противостоящей Jashiin'y. Человек, который предназначен для его уничтожения, скоро придет в твое королевство.

Только этот воин достаточно силен, чтобы изгнать Jashiin'a прочь.

Ты должен ожидать прибытия этого бесстрашного и благородного короля и рассказать ему все. Только с его помощью ты можешь надеяться восстановить свою землю в ее первозданной красоте и освободить свою дочь из ее ужасного плена, в котором она находится.

Произнеся эти слова, дух исчез.

Король Felishika не мог поверить тому, что он увидел и услышал - "Несомненно, мой ослабевший от горя разум сыграл жестокую шутку надо мной! Я боюсь, что обезумел от горя!"

Но на следующий день странник пришел в королевство...

-Что за безлюдное место! Почему дух привел меня сюда!

Ведомый Светом Духа, отважный Duke Garland много дней шел по Земле Zeliard.

Войдя в замок, он был сразу отведен в покои скорбящего короля Felishika.

Duke Garland! Ты должен быть человеком чести, о котором говорил Дух. Я прошу тебя уничтожить демона Jashiin'a, который проклял мое королевство и превратил мою любимейшую дочь в камень.

Duke Garland преклонил колено перед королем.

-Ваше высочество, я следовал за Светом Духа в это место. Я не знаю ни этого демона, ни сил, которые он может использовать, но если некому разбить его, то я посвящу всю свою жизнь этой цели.

-Впервые с тех времен, когда начался песчаный буран, ты, Duke Garland, поселил надежду в моем сердце. Да поможет тебе Бог.

Вдруг в комнате стало холодно. Черный туман заклубился вокруг них, открыв затем отвратительную фигуру.

-Ты ли этот дурак, который хочет помериться со мной силами. Не будь глупцом!

-А ты, должно быть, дьявол Jashiin?

-Тебе следует обращаться ко мне - Император Хаоса ... ИМПЕРАТОР ХАОСА!

Юный глупец, я мог бы уничтожить тебя сейчас, но я немного развлекусь. Я дам тебе немного времени для выполнения своей цели, но ты должен обещать, что не побеспокоишь меня.

Конечно, у тебя нет ни малейшей надежды уничтожить меня.

-Запомни мои слова, ты, дьявол: я не остановлюсь, пока не найду девять святых кристаллов

и не загоню тебя под землю после этого.

Демон засмеялся и его смех был подобен звуку бьющегося стекла - "Мои лабиринты бесконечны и уходят глубоко под землю. Ты скоро заблудишься и мои слуги прикончат тебя. Прошло много лет с тех пор, когда кто-то живой блуждал по их владениям. Они очень любят человеческое мясо".

Сказав эти слова, Jashiin исчез, но его смех продолжал звучать.

-Ты не увидишь последнего из нас, Jashiin! Твоя дьявольская власть скоро кончится!

Наконец дверь судьбы открылась. Лабиринты глубоки и путь долог. Удаться ли Duke Garland свергнуть с престола Императора Хаоса?...

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

При запуске игры Вы можете увидеть заставку игры, потом, через некоторое время, если не нажимать клавиши, можно увидеть ролик с изложением предыстории, а после ее прочтения, нажав SPACE или ENTER один раз, можно просмотреть историю, описанную выше. Если в начале или любом месте истории и предыстории несколько раз нажать ENTER, то Вы начнете игру.

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ЭКРАНА:

Вверху размещены гнезда для того, чтобы помещать туда найденные Святые Кристаллы. Внизу можно увидеть окна сообщений следующего вида:



ОПИСАНИЕ НЕКОТОРЫХ ЗДАНИЙ, ВСТРЕЧАЮЩИХСЯ В ГОРОДАХ, И ИХ ФУНКЦИИ:

Замок, у которого стоят два стражника - при первом заходе можно получить 1000 золотых на дорогу. При последующих заходах король будет очень удивлен, что Вы зашли к нему второй раз (если, конечно, Вы не ликвидировали Jashiin'а и не нашли 9 Святых кристаллов). Только на первом уровне.

Серое здание с крестом на крыше (там стоит окаменевшая статуя дочери короля). Только на первом уровне.

Дом с надписью "WEAPON"-"ОРУЖИЕ" - можно купить оружие (меч, щит и т. д.). Там есть меню:

Go outside	- Выйти отсюда.
Repair Shield	- Купить новый щит, продав старый.
Bay weapon	- Купить оружие.
Bay shield	- Купить щит.
Explain gods	- Получить информацию о качестве оружия и его предназначении.

Дом с белым фасадом и крестом (молитвенный дом) - получить благосвление и слова поддержки. Только на первом уровне.

Дом из больших камней с надписью "MAGIC"-"МАГИЯ" - можно купить заклинания, магические амулеты и т. д. Там есть меню:

Go outside	- Выйти отсюда.

Bay item - Купить магические вещи.
Sell item - Продать магические вещи, имеющиеся у Вас.
Description of item - Получить информацию о качестве магии и ее предназначении.

Дом с надписью "BANK"-"БАНК" - можно поменять алмазы на золото, открыть счет и т. д. Там есть меню:

Go outside - Выйти отсюда.
Exchange almas - Поменять алмаз на золото.
Deposit money - Открыть счет.
Withdraw money - Взять деньги.
Check balance - Узнать о количестве денег на Вашем счету.

Примечание: При открытии счета или взятии денег UP - увеличить, DOWN - уменьшить количество денег.

Дом с вывеской "INN"-"ГОСТИНИЦА" - Там можно отдохнуть, при этом уровень Вашей жизненной энергии может повыситься (правда, за все надо платить).

Дом без вывесок и других отличительных признаков. Это дом гадалки и предсказательницы будущего. Там есть меню:

Go outside - Выйти отсюда.
See power - После тяжелого похода по пещерам при помощи этой команды можно немного увеличить при помощи духов жизненную энергию (на халяву энергию не повышают, сначала посражайтесь, как следует!).
Listen knowledge - Выслушать информацию (может оказаться очень важной!).
Record experience - Сохранить игру.

УПРАВЛЕНИЕ:

F1 - Звук включить/выключить.
F2 - Звуковые эффекты включить/выключить.
F9 - Установить скорость движения (0-медленно ... 9-быстро).
F7 - Загрузить ранее сохраненную игру.
ESC - Пауза.
ALT - Произнести заклинание.
ENTER - Видеть список вещей, которые есть у Вас (перемещение - клавиши курсора). Повторное нажатие-убрать его.
CTRL-J - Выбрать управление джойстиком.
CTRL-K - Выбрать управление клавиатурой.
CTRL-Q - Выход из игры.
SPACE - В городе-поговорить с каким-нибудь человеком (если подвести героя вплотную к нему), применить оружие (только в пещере), выход из здания.
RIGHT - Перемещение вправо.
LEFT - Перемещение влево.
UP - В городе - войти куда-нибудь (если Вы находитесь напротив двери какого-нибудь здания), в лабиринте-прыжок вверх, в лабиринте на веревке-лезть по ней вверх, в лабиринте на белом куске скалы-двигаться вверх.
DOWN - В лабиринте на веревке-лезть по ней вниз, в лабиринте на белом куске скалы-двигаться вниз, присесть.
SPACE-UP - Удар мечом в прыжке.
SPACE-DOWN - Удар мечом в положении приседа.

ПРИМЕЧАНИЯ:

При посещениях молитвенного дома можно увеличить свою энергию. Во время путешествия спрашивайте всех людей, встречающихся вам-они могут сообщить важную информацию. Если можно, составляйте карту пути, потому что в этих лабиринтах можно очень даже легко

заблудиться. В лабиринтах, когда Вы убиваете монстров, вместо них иногда остаются шарики с красной или синей точкой-алмазы 1/10 штук соответственно. В некоторых местах стены разрушаются под ударами меча и там можно что-нибудь, да найти. Также надо искать ключи, без которых открытие дверей и проход на следующий уровень невозможны. Можно находить сундуки с неизвестным содержимым. На некоторых уровнях (и в самом начале первого уровня) Вам будут попадаться белые куски скал. На них можно передвигаться только вверх и вниз. Но лучше всего играть в эту игру, имея под рукой словарь (англорусский) для перевода, лист и ручку для составления маршрута.

50 КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Выпуск 1

Подписано к печати 01.03.94 г.
Формат 60×84/16. Усл. печ. л. 5,0
Печать офсетная Тираж 6000 Зак. 153

Отпечатано на фабрике офсетной печати
г. Обнинск